BERLIN CITY 2092

THE SEKTORER

BERLIN CITY 2092

BOK 2

GUNILLA JONSSON
KOSTRUKTION

OLLE SAHLIN
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

PETER BERGTING
ILLUSTRATIONER

PETER JONES
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

NORMA REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1991
TRYCK

TRE SEKTORER: ALTSTADT, SPANDAU, KRASOW

VI KAN INTE BESKRIVA HELA BERLIN I DETALJ. VI KAN INTE ENS BESKRIVA EN SEKTOR, ELLER ETT BLOCK, I DETALJ. VI KAN BARA GE EN ANING OM VILKA VARIATIONER SOM FINNS I EN STAD MED EN HALV MILJARD INVÅNARE. Altstadt, Spandau och Krasow är tre väldigt olika sektorer. Genom beskrivningarna av några block i var och en av sektorerna får du en bild av vilken spridning det kan vara mellan olika delar av staden.

Altstadt är den gamla stadskärnan, där bolagskontor och stora rekreationsblock fortfarande ligger. Under Altstadt finns Berlins mest utbyggda Understadt som sträcker sig 20 plan ned i marken. Spandau är en kranssektor i utkanten av City. Den hör inte till de nya sektorerna utanför de 22 första, men är inte heller lika tätbebyggd och kontoriserad som Altstadt. Industrier och bostadsblock i Spandau är trångbodda och föråldrade.

Krasow ligger i Freizon Ost, en avspärrad zon som kontrolleras av Katastroffonden. Krasow är ett refugnikghetto där pesten härjar och Fonden kontrollerar liv och död med sina nödsändningar.

Sektorer och block beskrivs enligt en mall, som du själv kan använda när du ska beskriva andra sektorer och block i staden:

SEKTORBESKRIVNING:
Beskrivningen börjar med en kort översikt över sektorn. Du får antal invånare, yta, viktiga företag och platser. I text beskrivs hur sektorn ser ut, hur höga blocken är, vilka de viktigaste interstradorna och blocken är.

BLOCKÖVERSIKT:
Sedan följer en blocköversikt. Alla block i sektorn beskrivs översiktligt så att du får en bild av hur produktion, bostäder, administration, rekreation och distribution fördelar sig. Vill du beskriva något block i sektorn i detalj kan du titta på översikten och välja ut ett lämpligt block.

BLOCKBESKRIVNING:
Några block i varje sektor beskrivs i detalj. Vi har valt ut väldigt olika block, som kan fungera som mall när du själv ska beskriva andra block. Först beskrivs blocket översiktligt.

VIKTIGA PERSONER:
Du får reda på vilka de viktigaste personerna är och hur de ser ut.

ÄVENTYRSFÖRSLAG:
Sedan följer några äventyrsförslag som passar till blocket. De är väldigt kortfattade, men kan fungera som inspirationskälla för egna äventyr i området.

PLANÖVERSIKT:
En översiktlig beskrivning av varje plan i blocket.

PLANBESKRIVNING:
Detaljbeskrivning av ett eller ett par plan inom blocket. Den fungerar som mall när du själv ritar ut övriga plan. I allmänhet är planen inom ett block ganska lika i arkitekturen.

VIKTIGA PERSONER:
De viktigaste personerna på planet beskrivs kortfattat.

KARTBESKRIVNING:
Alla barer, restauranger, butiker och lokaler på planet beskrivs utifrån en medföljande karta.

ALTSTADT M1

DEL 1:

ALTSTADT ÄR BERLINS HJÄRTA. FÖR HUNDRA ÅR SEDAN VAR ALTSTADT STADEN. NU ÄR DEN GAMLA STADSKÄRNAN BARA DEN INNERSTA AV 22 MITTENSEKTORER. MEN BERLIN STYRS FORTFARANDE FRÅN ALTSTADT. HÄR FINNS BÖRSEN OCH KARTELLERNAS HUVUDKONTOR, HANSANS HÖGKVARTER, MEDIABOLAGEN OCH BANKERNA. På 70-talet fruktade många att Altstadt skulle avfolkas och bli en öken av kontorsblock, men bostadsblocken finns kvar. Det är de rikaste och de fattigaste som har stannat kvar. De gamla blocken har en labyrint av slum och förfall under sig. Delar av stadskärnan är inte upprustad. Det är för dyrt att riva, för dyrt att rusta upp.

På 2050-talet blev trafiken i centrala Berlin kaotisk och totalt bilförbud infördes. A-bahnleder och underjordiska parkeringsgarage byggdes under markytan. Vid Katastrofen raserades stora delar av tunnelsystemet och vattenmassor från Havel och Spree bröt in. Delar har dränerats, men fortfarande fungerar bara en bråkdel av det gamla A- och U-bahnsystemet. En ny U-bahn har byggts över den gamla. De gamla A-bahntunnlarna används fortfarande där det är möjligt. Nya motorleder har dragits över marknivå mellan blocken.

Altstadt genomkorsas av breda avenyer där biltrafik egentligen är förbjuden, men alla undantag och specialregler gör att det ändå är konstant trafikstockning i marknivå. Enda undantaget är avenyn Hansastrasse-Strasse des 17. juni-Unter den Linden som fortfarande är gågata. Där är i gengäld folkstockning dygnet runt och nästan omöjligt att ta sig fram till fots. Altstadt växer ut från avenyn mellan Hansaplatsen och Alexanderplatsen. Längs den långa gågatan finns de största bolagskontoren och svindyra shoppingblock. Vid Hansaplatsen finns Nya Hansans olika huvudkontor. I de yttre blocken finns en blandning av dyra kontorslokaler och bostäder i miljonklassen. Kontorsblocken är ibland uppblandade med bostäder, men många består bara av kontorslokaler som utryms på kvällen. Undantaget är Kreuzberg och delar av Prenzlauer Berg, där det finns slumblock kvar. Delar av Kreuzberg är ockuperat område belägrat av Metropol. Fastighetsägarna vågar inte gå till frontalangrepp för att driva ut ockupanterna, som är flera hundratusen. Man vill inte ha öppet krig inne i Altstadt. Under Altstadt ligger gamla U-bahntunnlar, halvt raserade A-bahntunnlar och äldre byggnadskomplex kvar i Unterstadt. Det är Berlins största underjordiska komplex. Som mest finns 20 underjordiska plan, ned till 500 meter under marken.

FAKTA
Antal registrerade medborgare: 14.700.000
Uppskattat totalt antal medborgare: 28.000.000
Yta: 60 km2

Unter den Linden

Försöken att stoppa trafiken i marknivå gör att Altstadt fortfarande har en del öppna platser. De ligger längs avenyn mellan Hansaplatsen och Alexanderplatsen. I dagligt tal kallas hela avenyn Unter den Linden, även om namnet egentligen bara avser en del av sträckan. Avenyn är kantad av block med 70-100 våningsplan. De flesta är en bit över kilometern höga. Inga motorleder har byggts över avenyn, så himlen syns som en smal strimma långt uppe. Avenyn är inglasad med en konstant temperatur på 24 grader. Blockens ursprungliga fasader har behållits eller imiterats.

A. HANSAPLATSEN

Mitt på Hansaplatsen finns en staty av Eberhardt Ackerman, initiativtagare till Nya Hansan och fortfarande ledande i organisationen. Här börjar den bilfria avenyn. Platsen är stenlagd och täckt av souvernirmånglare som antastar de många turisterna. I de omgivande kvarteren finns Nya Hansans lokaler.

B. GROSSER STERN

En öppen stenlagd plats dominerad av Siegessäule, ett monument över Berlins seger över den japanska ekonomiska framstöten på 40-talet. Turister kan gå upp i monumentets torn. Det är alltid mycket folk här.

C. BRANDENBURGER TOR

Ytterligare en öppen plats med ett monument, en triumfbåge.

D. POTSDAMERPLATSEN

En väldig trafikplats. Före katastrofen var här ett öppet torg, men sedan motorlederna flyttades upp över mark har den förvandlats till en trafikkarusell. I kulvertar och underhållstunnlar mellan motorlederna pågår droghandel och prostitution.

E. ALEXANDERPLATSEN

Stadens andra centrum med bolagskontor och stora banker. Här är nästan allt kontoriserat, även om en del bostäder finns kvar.

Altstadtblocken

Blockindelningen i Altstadt stämmer inte alltid med blockens faktiska form. Vad som tidigare var separata block har byggts ihop, men den ursprungliga blocknumreringen har behållits. Ett tiotal block kan vara sammanbyggda till ett komplex utan vägar emellan. Det finns inga produktionsblock i Altstadt. Allt är kontor, service eller bostäder. Längs Unter den Linden finns nästan bara kontor. Kontorsblocken rymmer inte bara arbetsplatser, utan också lunchrestauranger, barer, övernattningsrum för anställda, konferenslokaler och arkivutrymmen. Kontorsblock har i allmänhet en gemensam reception för hela blocket. Den ligger innanför huvudingången. Handelshusens och de stora korporationernas huvudkontor rymmer dessutom bostäder för ledningen och de högsta tjänstemännen.

Bostadsblocken i Altstadt är av tre typer. Dels finns vanliga bostadsblock. De har förbindelse med Unterstadt och är förslummade i de tio lägsta planen. I allmänhet ligger ett par plan med affärer och serviceinrättningar på plan 10 eller 12. Ovanför dem är bostäderna dyra och välbevarade, bebodda av högre tjänstemän och rika frilansare. De vanliga blocken finns lite i utkanten av centrum. De har ofta rena sifferbeteckningar som namn: Zweihundert 34/39 eller Dreihundert 2/5. Inget vanligt bostadsblock från Altstadt beskrivs. Du kan använda beskrivningarna av vanliga bostadsblock från Spandau. De ser likadana ut i alla Mittesektoren. I centrala Altstadt är bostadsblocken oftare segregerade. De är antingen lyxsanerade eller förslummade. Lyxsanerade block har egen bevakningstjänst och noggrann säkerhetskontroll av alla som passerar in och ut. Slumblocken är oerhört förfallna. De har fått stå kvar därför att fastighetsägarna inte kan enas om rivning eller upprustning. Jannowitzblocken och Holzmarktblocken är exempel på lyxblock. Kreuzberg 5 är det värsta exemplet på slumblock i Altstadt.

Vi beskriver samtliga block översiktligt. Tre olika slags block beskrivs i detalj: ett nöjesblock, huvudkontoret för en av korporationerna och det förslummade blocket Kreuzberg Hoch. Utifrån dem kan du själv göra detaljbeskrivningar av andra block du behöver.

1. ALEXANDER MALL

600 våningar, ingen planindelning. Berlins största affärsgalleria som drar turister från hela världen. Allt finns att köpa här. Pris och kvalitet ökar med våningsnumren. På botten finns lågprismarknader och frilansande försäljare. Högre upp är det dyrt och exklusivt. Alexander Mall har en egen Interpolstyrka på 800 man som övervakar lokalerna. Den elektroniska övervakningen gör snatteri och rån omöjliga. Från U-bahn Alexanderplatz går hissar direkt upp i blocket.

2. SIEGER-BAUHAUS BLOCK

Se detaljbeskrivning.

3. GALVIN BLOCK

60 plan. Hansabolaget Galvins huvudkontor. 40 plan upptas av kontor; övriga rymmer bostäder för högre tjänstemän, service och rekreationsanläggningar.

4. BANKHAUS

50 plan. Berlins riksbank. Bevakad av 600 elitsoldater.

5. FISCHER BLOCK

70 plan. Fischer Altstadt Hotell med 1200 rum och höga priser. Finanshistoriska museet. Tolv plan med konstgallerier och antikvitetsaffärer.

6. RST-MARKERT BLOCK

55 plan. RST-Markerts huvudkontor. 40 plan upptas av kontor. Resten är rekreation och service.

Inga bostäder finns i blocket. Familjen Markert bor på en lantegendom i Müggelnsektor.

7. HUMBOLDT BLOCK

60 plan. Tidigare ett universitet. Sedan 15 år ett handelstekniskt institut ägt av Nya Hansan. Undervisningslokaler och enkla sovkuber för lärare och studenter.

8. LEGALITETSFÖRBUNDET

60 plan. Största delen av blocket upptas av Legalitetsförbundets kontorslokaler. Mindre delar är uthyrda till juridiska bolag ägda av Nya Hansan.

9. DEMOTROV BLOCK

80 plan. Demotrovs huvudkontor. 50 plan upptas av kontor. Resten är bostäder, service och rekreation för högre tjänstemän. Familjen Demotrov har bostäder på plan 78-80.

10. RASITIN BLOCK

60 plan. Rasitins huvudkontor. Till största delen kontorslokaler. En del bostäder finns i de översta planen.

11. MÜLLER BLOCK

70 plan. Müllers huvudkontor. Enbart kontorslokaler.

12. RÅDHUSET

70 plan. Mindre brott utreds vid lokala eller bolagsanknutna domstolar, men alla grövre brott prövas här. En härva av kontor och rättssalar. 1400 domare och åklagare arbetar i lokalerna.

13. BERGENER BLOCK

60 plan. Konserthus och köpcentrum. En del nattklubbar, barer och bordeller finns i de nedre planen. Mycket exklusivt. Medlemskort krävs. Under Bergener Block finns en utbredd slum som fortsätter in i Potsdamers trafikplats och ned i Unterstadt.

14. KONGRESSBLOCK

55 plan. Berlins folkkongress möts här 13 gånger om året. Kontor för stadsövergripande administration.

15. PLANCKS BLOCK

80 plan. Plancks huvudkontor. Kontor, bostäder, service och rekreation är blandade genom hela blocket. Familjen Planck bor på takplanet.

16. ALTSTADT BAHNHOF

40 plan. Centralstation för S-bahn och U-bahn. Knutpunkt för kommunikationerna i hela staden. Alltid packat med folk. Trots CitySys Interpolvakter är det livsfarligt att röra sig i de nedre delarna av U-bahnnätet. Förbindelser går rakt ned till Unterstadt och äldre U-bahntunnlar.

17. TIERGARTEN BLOCK

70 plan. Köpcentrum med bredare urval än Bergener Block.

18. SABA FÖRSÄKRING

50 plan. Kontorslokaler.

19. BRANSCHRÅDSBLOCKET

80 plan. Kontor och konferenslokaler. Rymmer central administration för 45 branschråd och deras samordningsorganisation. Hotell Aveny med 900 rum.

20. KATASTROFFONDEN

70 plan. Kontor och konferenslokaler. Hotell Imperator med 600 rum, endast för Katastroffondens gäster.

21. TIERGARTEN BLOCK

60 plan. Bostäder med service och butiker. Sträng kontroll av inpasserande.

22. HANSA FÖRSÄKRING

70 plan. Kontorslokaler.

23. HANSA INTERPOL

60 plan. Central administration och rotlar för större utredningar. I underjordiska plan finns arrestlokaler för upp till 8000 fångar, där politiska motståndare till Nya Hansan sägs hållas utan rättegång.

24. HANSA BLOCK

90 plan. Nya Hansans centralkontor. Kontor och konferenslokaler. Möjligheter till övernattning,

men inga egentliga bostäder. Berlins mest välbevakade block. Rigorös säkerhetskontroll.

25. SIEGESSÄUL BLOCK
70 plan. Bostäder med service och butiker. Sträng kontroll av inpasserande.

26. HANSA INTERNATIONAL
65 plan. Kontor för Nya Hansans internationella bolag och kontakter.

27. KAISERHOF HOTELL
500 våningar, ingen planindelning. Alla prisklasser och rumsstorlekar. 40 restauranger och barer. Femton nattklubbar. Rekreationsutrymmen. Fullständig roomservice. 90.000 rum och sviter, lyxigare och större högre upp i blocket.

28. BAHNHOF ZOO
Se detaljbeskrivning.

29. HANSAINSTITUTET
60 plan. Högre teknisk utbildning administrerad av Nya Hansan.

30. BÖRSEN
60 plan. Uppdelad i sektioner för olika bolagstyper och branscher. Stora delar av omsättningen kontrolleras direkt av Nya Hansan.

31. REUTER BLOCK
70 plan. Informationsföretag. Köper och säljer information från hela världen. Berlins största databas finns lagrad under Reuter Block.

32-34. MARCHBRÜGGE
60 plan. Exklusiva kontorsblock för mindre företag. Gemensam reception och vakthållning för alla block.

35-36. DREIZIG 5/6
70 plan. Kontorsblock för mindre företag.

37-38. POLYTEKNISKA HÖGSKOLAN
60 plan. Tillhör Hansainstitutet. Lärosalar och studentbostäder. Billiga restauranger, barer och nattklubbar finns i de lägre våningsplanen.

39. KURFÜRSTEN BLOCK
70 plan. Bostäder, service och butiker.

40-43. CALPMANBLOCKEN
60 plan. Bostäder och mindre, dyra kontorslokaler blandade med service och butiker. Under blocken finns förslummade, högt liggande delar av Unterstadt sammanvävda med Potsdamer trafikplats.

44. CHECKPOINT CHARLIE
50 plan. Historiskt museum och stadsbibliotek. Enda platsen i Berlin där äldre, tryckt information finns lagrad i stor skala.

45. MÄRK BLOCK
70 plan. Patentverkets huvudkontor.

46-49. JANNOWITZBLOCKEN
60 plan. Bostäder, service och butiker uppblandade med exklusiva kontor.

50. CITYSYS-BVG
70 plan. Härifrån samordnas U-bahn och S-bahn för Storberlin.

51-55. NEUMANBLOCKEN
70 plan. Enklare kontorslokaler. Lagerutrymmen i de lägre planen. Billiga hotell och restauranger finns insprängda bland kontoren.

56. OPERAN
40 plan. Förutom operan finns här nöjesarkader för de som har gott om pengar. Medlemskort krävs.

57-62. HOLZMARKTBLOCKEN
70 plan. Industri- och lagerblock som lyxsanerades på 80-talet. Rymmer Berlins dyraste bostäder och butiker.

63-68. FRIEDHOFBLOCKEN
70 plan. Kontor och en del restauranger och barer.

69. MEDIABLOCKET
60 plan. CNN-Hansa äger huset. Det är mest kontor, även om en del inspelningslokaler finns.

70-74. MEDIADORF

70 plan. Kontor och inspelningslokaler för i stort sett samtliga mediabolag i Berlin. Här finns små rockvideobolag och stora kabelbolag, multisensebolag och musikföretag. Bostäder, barer, kontor och restauranger blandas med inspelningsstudior, klipprum och simulationskammare för multisenseinspelning.

75. HALLARNA

85 plan. Köpcentrum och nöjesblock. Öppet för alla. Tämligen förslummat i de nedre planen.

76-80. GREIFSWALDERBLOCKEN

60 plan. Bostäder och enklare kontor.

81-84. METZERBLOCKEN

70 plan. Kontor och restauranger. Delar av kontoren har varit svåra att hyra ut och har ockuperats av tjänstemän som inte vill åka ut i förorterna efter jobbet.

85. KAUFMAN BLOCK

60 plan. Uthandelskommittén och Valutarådet har sina kontor här. Stora konferensutrymmen finns i de översta tio planen.

86-93. WINBERGSBLOCKEN

70 plan. Kontor, framför allt för investmentbolag, mindre banker och valutafonder.

94. METROPOL ALTSTADT

80 plan. Kontor, rättssalar för enklare mål, arrestlokaler för upp till 20.000 personer och övernattningsrum för poliser. På plan 4 finns ett vapenförråd som hör till de största i Berlin.

95-106. PAPPELPLATZBLOCKEN

70 plan. Kontorslokaler.

107-110. ORANIENBURGERBLOCKEN

60 plan. Bostäder, service och kontorslokaler.

111. WELTJUGEND IDROTTSSTADION

30 plan. GravBoll och NonFricHockey är de största attraktionerna. Inga våldssporter.

112-113. HUMBOLDTBLOCKEN

60 plan. Bostäder, service och butiker.

114-116. BAHNHOFBLOCKEN

60 plan. Bostäder, service, butiker och en del kontor. Stora rekreationsytor. B115:s bottenvåningar fungerar som ett rekreationsblock.

117. TJÄNSTEMANNAFÖRBUNDET

70 plan. Huvudkontor för tjänstemannaförbundet.

118. FÖRSÄKRINGSBLOCKET

60 plan. Kontor för försäkringsbolagens samarbetsorgan.

119. SÄKERHETSRÅDET

70 plan. Kontor för Interpols samarbetsorganisation.

120-127. DIPREVBLOCKEN

50 plan. Enkla kontorslokaler för mindre företag.

128-129. INTERNATIONELLA KULTURHUSET

70 plan. Konsertlokaler, utställningshallar, nöjes- och rekreationsutrymmen. Enbart utländska företag.

130. POTSDAMER BLOCK

60 plan. Hansaarkiven. Samkörning av offentliga arkiv. Statistiskt forskningsinstitut.

131-134. BEWAGBLOCKEN

60 plan. Lyxbostäder och dyra kontorslokaler. Stora utrymmen för service och rekreation. Ingen släpps in utan ID-kontroll.

135-138. ANHALTERBLOCKEN

70 plan. Kontorslokaler. Huvudsakligen advokatbyråer och revisorer.

139-152. MÜLLERBLOCKEN

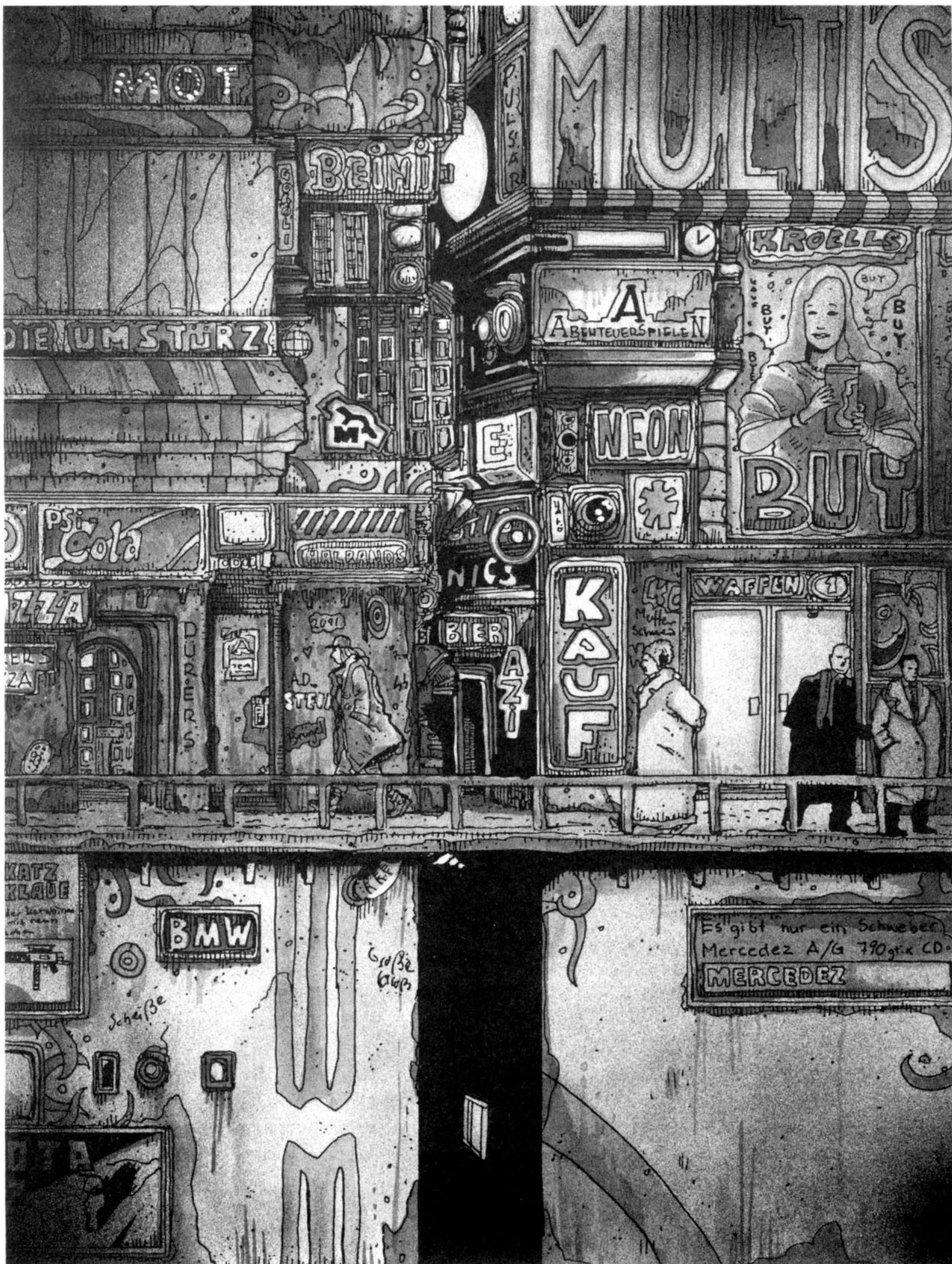
80 plan. Bostäder, service och kontor. Enbart Müllerägda företag.

153-155. MORITZBLOCKEN

60 plan. Enkla kontor och något förfallna bostäder. Stor överbefolkning.

156-160. KREUZBERG 5

50 plan. Belägrade block, ursprungligen byggda på 60-talet och aldrig upprustade. Enligt Metropols uppskattning finns en halv miljon människor i Kreuzberg


MOT
BEIM
PULSAR
MULTIS
KROELLS
ABENTEUERSPIELEN
DIE UMSTÜRZ
NEON
BUY
Cola
HALBANDS
NICS
BIER
KAUF
WAFFEN
PURERS
2091
BMW
Scheiße
Es gibt nur ein Schweber
Mercedez A/G 790gtix CD
MERCEDEZ

5. Kontakten med resten av staden sker genom Unterstadt och genom förbindelsen med Kreuzberg Hoch och Kalifatet. Metropol har inringat blocken och försöker strypa livsmedelsförsörjningen. Enligt Röda korset härjar kolera och pest inne i Kreuzberg 5.

161. KREUZBERG HOCH

Se detaljbeskrivning.

162-165. KALIFATET

60 plan. Blocken kontrolleras av Kreuzbergkartellen, i dagligt tal Kalifatet. Det är den mest förfallna delen av Altstadt med hög brottslighet och obefintligt underhåll. Bostäder, affärer och småindustrier upptar största delen av blocken.

166-169. WIENERBLOCKEN

70 plan. Enkla kontorsblock för mindre företag. Flera lågprisaffärer har stora lokaler här.

170-173. LOHMÜHLENBLOCKEN

40 plan. Förfallna småindustrier och förslummade bostäder. En plan för rivning och upprustning finns, men har fördröjts av strider mellan olika fastighetsägare.

174-179 FRIEDRICHSHAINBLOCKEN

70 plan. Nybyggda bostäder, service och affärer.

180-194. FRANKENHAUSERBLOCKEN

70 plan. Nybyggda bostäder och dyra kontorslokaler.

195-199. PRENZLAUER WIREBLOCK

50 plan. En del bostäder och elektronisk industri, men blocken domineras av en väldig elektronikmarknad. Många kliniker för cyberinstallationer och mioplant. Stor multisenseproduktion. Berlins största koloni cyberspacers.

200-203. PRENZLAUER NORD

60 plan. Bostäder, butiker och service.

204-209. ZWEIHUNDERT 4/9

60 plan. Bostäder, butiker och service.

210-213. ZWEIHUNDERT 10/13

70 plan. Bostäder, butiker och service.

214-227. ZWEIHUNDERT 14/27

70 plan. Bostäder, butiker och service.

228-231. ALTERSHEIMBLOCKEN

70 plan. Exklusiva kontorslokaler.

232. ZWEIDREIZWEI

60 plan. Bostäder, butiker och service.

233. BERINGERBLOCK

70 plan. Kontor för Beringer revision, Berlins största revisionsbyrå. En del butiker finns i bottenplanen, annars består hela blocket av kontorslokaler.

234-239. ZWEIHUNDERT 34/39

60 plan. Bostäder, butiker och service.

240-254. ZWEIHUNDERT 40/54

70 plan. Bostäder, butiker och service på de lägsta 20 planen. Plan 21 och uppåt är kontoriserade.

255-270. ZWEIHUNDERT 55/70

60 plan. Bostäder, service och butiker på plan 1-40. Plan 41-60 är kontoriserade.

271-274. WINTERFELDTBLOCKEN

60 plan. Kontor, framför allt advokat- och revisionsbyråer. En del informationsexperter och privatdetektiver har också kontor här.

275-278. EISENACHERBLOCKEN

40 plan. Lyxbostäder. Kraftig säkerhetskontroll. Ingen släpps in utan ID-kontroll.

279. PRISKONTROLLNÄMNDEN

70 plan. Priskontrollnämndens kontor. De lägsta våningsplanen har direkt förbindelse med Unterstadt och består mest av barer och butiker för stöldgods.

280. TRANSPORTRÅDENS BLOCK

60 plan. Kontor för samarbetsorganisationen för de olika sektorernas transportråd. En stor konferensanläggning finns på plan 59-60.

281-284. YORCKBLOCKEN

60 plan. Exklusiva kontorslokaler.

285-286. SÜDBAHNBLOCKEN
70 plan. Nöjeskvarter. Rejält förslummat i de lägre planen. Omfattande prostitution.

287-291. KREUZ VIKTORIA
60 plan. Nybyggda bostäder med service och butiker.

292-294. ZWEIHUNDERT 92/94
50 plan. Bostadsblock ombyggda till kontor.

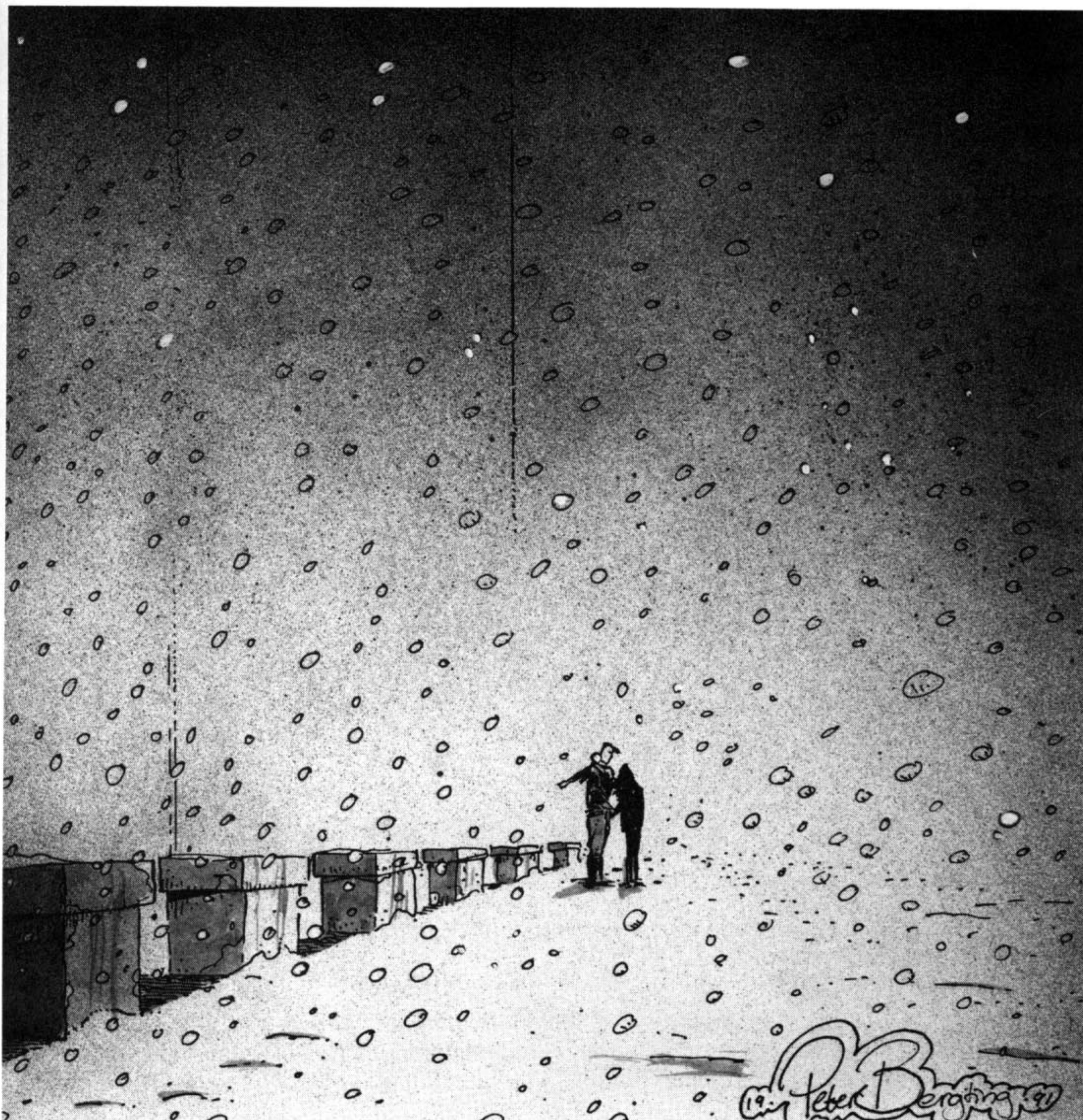
295-296. ZWEIHUNDERT 95/96
60 plan. Bostadsblock ombyggda till kontor.

297-298. ZWEIHUNDERT 97/98
60 plan. Bostadsblock ombyggda till kontor.

299-301. ZWEIDREIBLOCKEN
70 plan. Bostäder, service och butiker.

302-305. DREIHUNDERT 2/5
60 plan. Bostäder, service och butiker.

306-308. DREIHUNDERT 6/8
60 plan. Förslummade bostäder och småindustrier.



M1: B2: SIEGER: BAUHAUS BLOCK

HANDELSHUSET SIEGER-BAUHAUS HAR SITT HUVUDKONTOR VID ALEXANDERPLATZ. BLOCKETS HUVUDINGÅNG ÖPPNAR SIG MOT ALEXANDERPLATZ I GATUPLANET. HISSAR FRÅN U-BAHN ALEXANDERPLATZ GÅR UPP TILL RECEPTIONEN I P 1 OCH VIDARE UPP I BLOCKET. För att komma upp i blocket krävs giltiga ID-kort eller besöksbrickor som utfärdas i receptionen. Hissarna från U-bahnplan går bara upp till receptionen om man inte har rätt ID. Olika ID-koder gäller på olika plan. Det finns fyra klasser: från gult för de lägsta korparna, över blått och grönt till rött som är reserverat för familjen Sieger-Bauhaus, styrelsen och toppadmin. I planbeskrivningarna anges vilket ID som krävs för att släppas in på olika plan. Från varje våningsplan går skyttlar till närliggande block: B1, B5, B50 och B69. Vid skyttlarna görs en ID-kontroll så att ingen utomstående kommer in i blocket den vägen. På de övre planen, från 20 och upp, blandas kontor för Sieger-Bauhaus' centrala admin med mindre kontor för dotterföretag, bostäder för högt uppsatta korpar, service och butiker. De översta våningarna är reserverade för familjen Sieger-Bauhaus.

På de lägre planen finns kontor, bostäder och service. I U-bahnplan under receptionen finns parkeringsgarage, slum och skitiga småindustrier som levererar till serviceföretag och butiker längre upp i blocket. Vi beskriver alla plan översiktligt och tre i mer detalj.

Viktiga personer

DIMOSTROS BAUHAUS

Koncernens ledare. Hade hand om Petersburggrenen av Sieger-Bauhaus vid Katastrofen. Undkom mirakulöst med livet i behåll och återvände till Berlin. En kort, grånad man, till det yttre i 60-årsåldern. Han är 90 år. Dimostros försöker balansera stridande fraktioner inom koncernen.

EVANGELINA BAUHAUS

Rosa Bauhaus dotter, som ledde korporationen genom den svåra krisen på 70-talet. Evangelina är i 80-årsåldern, till det yttre mellan 40 och 50, kort och mörkhårig. Hon reser mycket utanför Berlin och är sällan i blocket. Evangelina stöder Porschais försök att göra Sieger-Bauhaus till en multinationell koncern.

ROSA BAUHAUS

En av Sieger-Bauhauskoncernens grundare. Rosa Bauhaus är en tillbakadragen 110-årig dam. Till det yttre tycks hon vara i 60-årsåldern. Hon är kort och vithårig. Hon håller sig au jour med koncernens verksamhet, men blandar sig sällan i politiken. Hon lämnar mycket sällan Sieger-Bauhaus block.

DORTMAL FERRENBOT

Chef för MetroPol i blocket. Ferrenbot är en kort, mörkhårig man i 30-årsåldern. Han är karriärist och försöker utnyttja sin position för att få kon-

FAKTA

Höjd: 1050 meter

Plan:

plan: 70

unterplan: 20, varav 3 i bruk

våningar/plan: 3-4

plantakhöjd: 12-22 meter

Plantyper:

kontorsplan: 46

bostads- och serviceplan: 18

underhållsplan: 2

övriga: 4

Arbetande i blocket: 232.654

Boende i blocket: 43.569

Ägarförhållanden: 100% Sieger-Bauhaus Besitz

takter inom Hansan. MetroPolstationen ligger på P2. Inom blocket lyder MetroPol helt under Sieger-Bauhaus InterPols regler.

LORNA PERMANX

Chef för InterPol i blocket. En lång, ljus kvinna i 40-årsåldern. Hon är metodisk, humorfri och mycket effektiv. Hon har sitt kontor på P64.

NIKOLAI PORSCHAI

Dimostros kusin och styrelseledamot i Sieger-Bauhaus. Porschai är en storväxt man, till det yttre i 50-årsåldern, egentligen 75. Han är VD för investmentbolaget Paradox.

Porschai förespråkar en större öppenhet mot utlandet i koncernen. Han ligger ofta i strid med Alexander.

ALEXANDER SIEGER-BAUHAUS

Dimostros kusin. Inflytelserik styrelsemedlem i Sieger-Bauhaus. Ägare av Alexei ag, en stor syntisoiproducent. Samarbetar nära med teknikcentrum i Hamburg. Alexander är isolationist och vill stärka greppet om Berlin.

Äventyrsuppslag

LIVVAKTSUPPDRAG

Rollpersonerna ska bevaka en höjdare som besöker Sieger-Bauhaus block i ett affärsärende. Efter affärsöverenskommelsen bjuds kunden upp till Skygeschoss, där ett party pågår. Stämningen blir allt mer utflippad och rollpersonerna har klara problem att hålla ordning på sin skyddsling. Till slut försvinner han, eller blir nästan mördad. Det hela visar sig vara en komplott iscensatt av en konkurrerande korporation.

FÖRSVINNANDE

En höjdare för Müller-Riesling försvinner mystiskt under ett besök i blocket. Rollpersonerna hyrs in som utomstående för att infiltrera och undersöka vart han har tagit vägen. Müller vill inte riskera en diplomatisk incident genom att skicka eget folk. Det visar sig att den försvunne var en agent för franska Fusillard, som plockades upp av sin kontaktperson under besöket i blocket.

INDUSTRISPIONAGE

Rollpersonerna hyrs av Gemini för att infiltrera Sieger-Bauhaus och få fram ritningar över den nya laserfabriken i Zehdenick. De får jobb på planeringsavdelningen och ska ta sig dit nattetid för att stjäla ritningarna.

STÖLDHÄRVA

Datautrustning har stulits från flera avdelningar i blocket. Allt talar för ett insider-jobb, men det finns inga spår. Rollpersonerna är Metropoliser som har jobbat med ett identiskt fall i ett adminblock i Spandau. De kopplas in genom MP-chef Ferrenbot. Det visar sig att stölderna utförts av en liga som specialiserat sig på att programmera om säkerhetsrobotar till att stjäla kontorsutrustning.

UTPRESSNING

Nikolai Porschai utpressas av en anställd i blocket som har bevis för att han deltagit i sällsynt vidriga ritualmord. Saken är så känslig att InterPol inte kan utreda den öppet. Rollpersonerna hyrs för att hitta den skyldige och förstöra bevisen.

MAKTKAMP

Om rollpersonerna är högt uppsatta korpar kan de blanda sig i maktkampen inom koncernen. Det finns flera fraktioner som vill att Sieger-Bauhaus ska gå olika vägar. Striden står framför allt mellan dem som vill göra koncernen multinationell och dem som vill stärka gränsskyddet runt Berlin. De drar sig inte för något i försöken att få igenom sin linje. Rollpersonerna kan lätt bli måltavlor i de striderna.

M1:B2 PLANÖVERSIKT P -20-(-5)

Övergivna garageutrymmen som delvis raserades under katastrofen. Garagen är en del av Unterstadt, fyllda av mutanter, loonies och refugniks. Inget ID.

P -4 ÖVERGIVET GARAGEPLAN.

Bebos av en mutantklan med 30 medlemmar som sköter garageverksamheten på plan –3 och –2. Inget ID.

P -3-(-2) FUNGERANDE GARAGEPLAN.

Bebodda av meatjacks, frilansare och arbetslösa. Direktingång från U-bahn. P –2 beskrivs närmare nedan. Inget ID.

P -1 UNDERHÅLLSPLAN.

Styr- och reglersystem för hela blocket finns här. Nödgeneratorer som kopplas på vid elavbrott, vattenreningsanläggningar, reservdelslager och verkstadslokaler. Gult ID.

P 1 RECEPTIONSPLAN OCH INGÅNG FRÅN GATUPLANET.

Ett ljusschakt öppnar sig rakt upp genom P 2 och P 3. Olika Sieger-Bauhausföretag har informationsdiskar på planet. Information om blocket och blockkarta säljs i informationen. Kafé och lunchservering finns ett halvplan upp. Rulltrappor och hissar går upp till P 2. Taxispeeders trängs på platsen utanför receptionen. Inget ID.

P 2 SERVICEPLAN.

Butiker och serviceinrättningar. Många lunchrestauranger och barer. Inget ID.

P 3 KONTORS- OCH SERVICEPLAN.

Kontor för mindre SB-företag och kontorsservice som banker, kopiering, grafisk formgivning. Inget ID.

P 4 UNDERHÅLLSPLAN.

Städfirmor, en del styrsystem, underhållsfirmor, hissreglage. Gult ID.

P 5-20 KONTORSPLAN.

Mindre SB-företag med gemensamma receptioner och compunetväxlar. Gult ID (men i praktiken kontrolleras det inte).

P 21-28 BOSTADS- OCH SERVICEPLAN

Bostäder för högre tjänstemän, service och små kontor. P 28 beskrivs närmare nedan. Gult ID.

P 29-30 BAUHAUS BANK.

Huvudkontor för Sieger-Bauhaus bankkorporation. Flera mindre finans- och investmentbolag har lokaler på planen. Blått ID.

P 31-39 ADMINISTRATION.

Kartellövergipande administration. Enstaka SB-företag har sin hela administration förlagd hit. Hela administrationsavdelningen har en gemensam reception på P 32. P 31-39 har gemensamma säkerhetsrutiner. Man kan röra sig fritt mellan planens 35 våningar förbundna med hissar och rulltrappor. 63.000 korpar jobbar på avdelningen. Blått ID.

P 40-45 BOSTÄDER OCH SERVICE.

Lyxbostäder med utvecklad service. Hård säkerhetskontroll vid alla hissar och skyttlar för att komma in på planen. Blått ID.

P 46-52 EKONOMI OCH REVISION.

Kartellövergripande ekonomisk verksamhet. Mindre SB-företag med verksamhet inom hela kartellen finns också här. Blått ID.

P 53-55 LÅNGTIDSPLANERING.

Kartellövergripande långsiktig planering. Långtidsutredare, statistiker, nationalekonomer och psykologer arbetar med planering som sträcker sig flera tiotal år fram i tiden. Grönt ID.

P 56-58 FORSKNING OCH UTVECKLING.

Ekonomisk och social forskning som rör kartellens verksamhet. Praktisk forskning knuten till enskilda näringsgrenar finns på andra håll i staden. Grönt ID.

P 59-62 BOSTÄDER

Styrelsemedlemmar och topptjänstemän har sina bostäder här. Fyra sammanvävda plan med lyxiga bostäder och service. Grönt ID.

P 63-68 STYRELSERUM OCH KONTOR

Kontor för den högsta administrativa ledningen. Sieger-Bauhaus femton största företag har sin högsta ledning förlagd hit. Grönt ID.

P 96-70 SKYGESCHOSS

Bostäder och arbetslokaler för familjen Sieger-Bauhaus. Rött ID. P 70 beskrivs närmare nedan.

M1:B2 PLANBESKRIVNINGAR
P–2 U-BAHNPLAN

P–2: U-bahnplan ligger två plan under Sieger-Bauhaus Blocks reception, 20 meter under markytan. I norr finns Alexanderplatz U-bahnstation, näst Bahnhof Altstadt den största stationen i Berlin. En U-bahntunnel passerar nordost om block-

blocket. I söder och sydost finns gamla A-bahn-tunnlar. De skadades delvis under Katastrofen, men har reparerats och används fortfarande. En tunnel går mot nordväst under Moabit och kommer ut strax väster om Altstadt. En annan går mot sydost och mynnar ut på en A-bahn i södra Friedrichshain. Parkeringen i B2 används fortfarande. Folket på P–2 tillhör inte direkt Sieger-Bauhaus' korpar. Bolagen på planet är underleverantörer till företag högre upp i huset. Några av dem som bor i P–2 arbetar högre uppe i blocket och vill inte eller har inte råd att flytta ut till ett bättre block i förorterna. Andra är före detta korpar som har fått sparken eller hamnat snett. 2500 människor bor på P–2.

Vanliga resenärer som kommer med U-bahn till Alexanderplatz tar hissen direkt upp till B2:s reception. Det är bara bilister som parkerar på planet och folk som vill köpa illegala varor eller tjänster som går in på P–2. Kraftiga ståldörrar, olåsta och märkta ”M1:B2:P–2”, leder in till planet. P–2 är ursprungligen ett parkeringsgarage och har lägre takhöjd än våningsplanen högre upp. Husen är bara en våning höga. Det är knappt fem meter till taket. Belysningen är trasig i huvudgångarna. Marken är täckt av skräp och det luktar ruttet, bensin och brandrök.

VIKTIGA PERSONER

LINOR HAARBECK

Ledare för Widows. Haarbeck är en kortväxt, hårt sminkad kvinna i 20-årsåldern med rakad skalle och ärrtatueringar som en unterstadter känner igen från dreadgängen. Hon är klädd i grå plaxoverall.

ERNST BORVACK

Förfalskare. Borvack är en mager man i 50-årsåldern med långt, flottigt hår. Han är klädd i en smutsig plaxoverall och talar med hes röst.

LIMO PRATT

Ledare för Dynamos. Pratt är en storväxt och muskulös pojke i äldre tonåren, klädd i åtsmitande plaxtights och hårt sminkad. Han är humorlös och lättstött.

AYLA NIXMANN

Saneringskonsult. Nixmann är en fåordig kvinna i 40-årsåldern med kraftiga ärr efter brännskador i ansiktet och på armarna.

DR BRÜGGENER

Chef för MediCenter. Dr Brüggener är en kort, mager man med tunt mörkt hår och mörka ögon. Han går klädd i en vit rock och gör hembesök på planet.

KARL SCHLÜTER

MetroPolinspektör. Schlüter är måttligt korrumperad och försöker hålla de grövsta brotten borta från planet, men han är ingen idealist. Han är stor och muskulös med rakad skalle och några dagars skäggstubb.

PLANBESKRIVNING

1. PARKERING

Det näst översta av blockets 20 garageplan. P–2 och P–3 är de enda som fungerar. Under P–3 finns 17 övergivna garage, de nedersta vattenskadade. A-bahnlederna till de undre garagen har raserats eller vattenfyllts. Här parkeras bilar, även om automatiken är ur funktion. En mutantklan tar ut avgifter och övervakar fordonen. De bor i P–4 under det andra fungerande garaget en trappa ned. Fyra ramper leder ned till P–3. Parkerande hänvisas dit när det inte finns plats på P–2. Under kontorstid är parkeringen fullpackad.

2. ZACKS MOTOR

Zack är en stor, bullrande man som utför billiga reparationer med piratdelar. Han reparerar allt och vet vad han gör. Också höjdare från de översta planen i B2 kan tänka sig att skicka sina trasiga speeders hit. Verkstaden består av en smörjgrop, gamla robotar och ett litet kontor. Zack säljer också reservdelar och tillbehör.

3. DARK EDGE BAR

Fem trånga och rökiga rum runt en sliten bardisk av plax. Maryam, en överviktig, hårt sminkad kvinna serverar hembränt och speed-drugs. Hon säljer handeldvapen under disk, allt från gamla revolvrar till moderna automatkarbiner. Dark Edge är stam-

ställe för Widows, ett kvinnligt mc-gäng som tar ut beskyddarpengar från P–2:s småhandlare.

4. UNTERKNEIPE

Snabbmat lagad av en robot serveras i en steril matsal med skitiga plastbord och golvfasta stolar. Bakom matsalen finns en sleepover där plats i fyrbäddsrum kostar 5 ED natten. Unterkneipe har 80 bäddplatser.

5. ROUND O CLOCK

Livsmedels- och spritbutik. Öppen dygnet runt. Multisenseuthyrning. Kraftiga galler för fönstren och en hagelbössa under disken ska förebygga rån, men skotthålen i väggarna visar att det inte alltid har lyckats. En sliten gammal man sköter butiken.

6. AMEISENS

Butik för stöldgods och begagnat. Richard Ameisen är en fårad, alkoholiserad hälare. Han säljer mest elektronik och tar upp beställningar som levereras inom tre dagar.

7. DIDO MS

Multisensograf. Huvudsakligen porno multisense. En duk för vanlig holoprojektion finns också. Uthyrning av multisense.

8. KORDOVA

Mjölkbar och kafé.

9. LECHNERS INFOCOM OCH TIPS

Informationsförsäljning, huvudsakligen billiga infoklossar. Vadslagning på idrott, börskurser och politik.

10. SMÅBUTIKER

Ett tjugotal småbutiker, framför allt livsmedelsaffärer. Här finns en kinesisk matbutik, en affär för begagnade kläder, en för begagnad elektronik, en frisersalong, två spritbutiker varav en säljer illegala droger, en kebabbar och flera matvarubutiker.

11. BOSTÄDER

I 25 lägenheter bor 130 knarkare, mutanter och utslagna. Hälften av lägenheterna är knarkarkvartar. Vatten och avlopp fungerar inte. Strömmen är piratkopplad från huvudledningen och stängs av någon gång varje dygn.

12. BOSTÄDER

Som (11), men det bor färre knarkare här.

13. AUTOFUN

Spelarkad med multisense och gammaldags videospel. Sex smala gångar går in mellan spelautomaterna. Längst in i hörnet finns ett automatkafé. Arkaden är knuten till SleepOver hotell och fungerar som front för prostitutionen.

14. SLEEPOVER HOTELL

Lågbudgethotellkedja ägd av Sieger-Bauhaus. Används enbart för sexdeals. Det finns 30 rum på vardera 9 kvadrat med en säng och en holoteve. Gästerna sticker in betalkortet i dörren och släpps in

15. BOSTÄDER

Femton lägenheter. Högre klass än på andra sidan huvudgången, el och vatten fungerar dygnet runt. Här bor meatjacks från SleepOver och rasniks som säljer sig längre ned i Unterstadt.

16. BORVACKS PLAX

Plaxpressindustri som gör engångsbrickor och bestick för matsalar och restauranger i resten av blocket. Urgamla värmepressar stänker syntiplaxmassa omkring sig. Luften är fylld av frätande ånga. Borvack själv är en mager, slipad herre. Han åtar sig en del illegala jobb med förfalskade ID-kort o.dyl.

17. BOSTÄDER

Trettio lägenheter. Ganska hög klass. El, värme och vatten fungerar. Här bor mest folk som arbetar på P–2 eller högre upp i blocket.

18. KÜCHLEV TVÄTT

Ångande, uråldriga tvättmaskiner står och skakar, insvepta i tjock dimma. Refugniks kör tvättvagnar genom ångan och dumpar dem i autostrykaren. Küchlev tvättar åt mindre företag i Sieger-Bauhaus Block och åt P–2:s invånare, som sällan har egna fungerande tvättmaskiner.

19. BOSTÄDER

Fyrtio lägenheter. Total slum med utslagna knarkare och alkos.

20. ARGENT ECU

Skitig bar med billig hembränd sprit och livemusik på kvällarna. Högkvarter för dreadgänget Dynamos, som slåss mot de tyngre beväpnade Widows.

21. STOP 'N SHOP

Köparkad. Korpar kommer från U-bahn och övriga blocket för att handla billigt. Mat, hushållsprylar och sprit säljs till strax under grossistpris i arkadens 20 butiker och utlagt på skynken på golvet i mittgången. Allting är stulet ur grossistlager utanför Altstadt.

22. NIXMANN SANERING

Ayla Nixmanns företag åtar sig alla typer av sanering: kemisk, radioaktiv, biologisk. Företaget har 15 anställda och relativt modern utrustning.

23. BOSTÄDER OCH HANTVERKSLOKALER

Tio lägenheter och två små verkstadslokaler. Fullständigt förslummat.

24. AUTOBLOHMEN VÄGUNDERHÅLL

En underhållsgrupp för A-bahnnätet som arbetar med A-bahnsträckningar runt M1:B2. Gruppen består av åtta muterade och nerknarkade män. De får betalt av CitySys.

25. ELECTRO PARADISE

Stor marknad för hemelektronik, framför allt multisenseanläggningar och hushållsmaskiner. Electro Paradise ligger 20 procent under vanliga marknadspriser. Det mesta är stulet eller pirattillverkat. Ägaren Heinrich Dyblick reparerar elektronik för en billig penning.

26. MEDIA X

Multisense, hologram och vanlig videoprojektion. Allt inom porr och våld. Ägaren Kirlian Melbrot spelar in "falska" multisense snuffs med refugniks och kosacker på planen under P–2.

27. SHAGGSTADT

Slumlägenheter. Ursprungligen 35 lägenheter, men väggar har slagits ut och byggts så att kvarteret är en labyrint. Här bor mest pestsmittade refugniks. Andra invånare går omvägar runt Shaggstadt och släpper inte in shaggers i butiker och barer.

28. MEDICENTER

Läkarstation som drivs av MediCenter inc, en välgörenhetsorganisation. Dr Brüggener försöker göra något åt krissituationen bland knarkare och pestsmittade. Stationen övervakas av Hansa Interpol som misstänker att Brüggener har använt det illegala pestvaccin som är blockerat på grund av en upphovsrättslig tvist.

29. METROPOL

Korrupta metropoliser i ett lukrativt samarbete med Widows och P–2:s droghandlare. Stationen ska framför allt betjäna U-bahnstationen och ägnar lite uppmärksamhet åt P–2. Chefen heter inspektör Schlüter. Han har två assistenter.

30. BOSTÄDER

Tio relativt välbevarade lägenheter.

31. HIBORNAL CENTER

Mer eller mindre illegal cyberdelstillverkning. Visst samarbete med MediCenter, som bistår med operationer. Det är billigt, men inte av allra högsta kvalitet. Ägs av Korporan Dimov.

32. SNABBMAT OCH BARER

Ett tiotal barer, kebabkiosker, stånd för flottyrkokta räkchips och liknande.

33. BOSTÄDER

Tio välbevarade lägenheter.

34. BIOBRÄNSLEKRAFTVERK

Ett litet kraftverk som tidigare betjänade alla garageplanen. Nu står det oanvänt. P–2 får energi från ett centralt fissionskraftverk.

35. COOKS BAR

Någorlunda välhållen bar med matservering. Tillhåll för Cooks, P–2:s minsta gäng. De håller sig på sin kant och bråkar inte med några.

36. CORATEX

Pirattillverkning av flamsäkra skyddskläder. Ägaren, Leon Trash, har kommit över ett stort lager flamsäkert material som kasserats på grund av för hög halt cancerogena ämnen. Nu tillverkar CoraTex

A 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

flamskyddsdräkter av materialet till halva priset mot större tillverkare. Trash är en välbeställd herre som bor i Spandau och bara tittar till fabriken ibland.

37. BOSTÄDER

35 nedgångna lägenheter. Inte så mycket missbrukare och vrak som annars på planet.

38. LAGERLOKAL

Tillhör CoraTex. Ett väldigt lager flamsäkert tyg.

39. SPRING ROLL ROOSTER

Snabbmatsfabrik ägd av familjen Hoo Wang. Syntisoirullar tillverkas till stora delar för hand och säljs till snabbmatsbarer i resten av blocket. 15 personer ur familjen Hoo Wang är engagerade i produktionen. De bor i två lägenheter inom fabriken.

40. CHICKY MAN

Tillverkning av syntetiskt protein. Chicky Man ägs också av familjen Hoo Wang. Fabrikslokalen domineras av en 400 kubikmeter stor syntetisk muskel i en bassäng med näringslösning.

Delar av muskeln skärs av och behandlas vartefter den växer. Det stinker av näringslösning och syror i lokalen. Åtta personer arbetar här.

41. BOSTÄDER, SMÅBUTIKER OCH HANTVERKARE

40 lägenheter, ett tiotal småbutiker och några små verkstäder.

42. BARNHEM

Fosterbarnsfondens hem för föräldralösa. Fonden, som ska ge skattelättnader åt ägarna, har hyrt lokalen för att den är billig. Två barnsköterskor försöker hålla ordning på 37 föräldralösa barn mellan 1 och 18. Barnen hamnar i allmänhet någonstans i knarkarkvartarna på planet när de växer upp.

43. SKOLA

Drivs av evangeliska fosterbarnsfonden. Det finns betydligt fler lärosalar än lärare, så ett gäng hemlösa mutanter har flyttat in i halva byggnaden. De fungerar som vaktmästare och hjälplärare åt Eva Kreiser, den enda läraren. Eleverna kommer mest från barnhemmet.

44. DOPPLERS

Spritfabrik. Tillverkar olika typer av falsk whiskey och likör.

45. NUTRIMAX

Tillverkning av näringskakor. En hantverksmässig tillverkning med 14 anställda. Kakorna säljs till serveringar i resten av blocket.

46. OBERKRAUS APOTEK

Apotek och diversehandel. Viss akupunktur och chiropraktik. Oberkraus kan ordna alla tänkbara och otänkbara former av medikament och droger till rätt pris.

P 28 BOSTADS- OCH SERVICEPLAN

P 28 är ett av Sieger-Bauhaus Blocks 18 bostads- och serviceplan. 2800 korpar bor här, mest höga tjänstemän. Bostäderna är visserligen gamla och mindre än dem man hittar i förorterna, men det är hög status att bo i korporationens centrumblock. Största delen av planet består av bostäder, service och affärer. Korpar som inte bor i blocket kommer också hit och handlar, så servicen är bättre än i vanliga bostadsblock. Alla företag på P 28 tillhör Sieger-Bauhauskorporationen. Några mindre företag har kontor på planet. Det är dotterföretag och underleverantörer till Sieger-Bauhaus.P 28 är ett trevåningsplan. Det är 15 meter i takhöjd. Husen är två eller tre våningar höga. Två huvudgångar skär genom blocket och möts vid Hisstorget. Huvudgångarna är tio meter breda och går ända upp till taket. En del sidogångar går också hela vägen upp till taket. Andra är snarare korridorer som går upp till en av planets två eller tre våningar. Det är rent och välputsat överallt. Städrobotar åker runt i korridorerna.

B 2 är ett litet block, så det vanligaste är att förflytta sig till fots inom planet. Cyklar och långsamma speeders förekommer också. Elbilar används för varutransporter. Fyra skyttlar går ut till blocken i närheten. ID-kontroll krävs för att komma in i blocket den vägen. ID-bricka eller besöksbricka krävs också för att använda hissarna i blocket. Alla på P 28 bär Sieger-Bauhaus personalbrickor, där avdelning, ställning och säkerhetskod anges. Gul kod krävs för att släppas in på planet. Den som inte har någon personalbricka stoppas förr eller senare av Interpolvakter.

VIKTIGA PERSONER

HERMANN DIETRICH

Chef för InterPol. En prydlig herre i 50-årsåldern med kortklippt, mörkt hår och en cybernetisk vänsterhand. Han ser diskretion som en dygd och anstränger sig för att bevakningen av blocket inte ska märkas av de boende.

SIGMA NAUTICAM

Chef för MetroPol. Nauticam är en kvinna i 30-årsåldern som ser jobbet som en genomgångstjänst. Hon samarbetar nära med InterPol.

PROST OPFERDAMM

Planchef. Opferdamm är ansvarig för underhåll, distribution och personalärenden på planet. Han är en smidig och välvårdad man i 45-årsåldern, klädd i Sieger-Bauhaus bolagsuniform.

1. HISSTORGET

Tre personhissar för vardera 30 personer och en varuhiss finns mitt på torget.

2. KÖNIG SHOPPING

Köpcentrum i två plan. König är en Sieger-Bauhauskedja med 15 varuhus i blocket. På bottenvåningen finns livsmedel och dagligvaror, på övervåningen kläder och elektronik.

3. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 50 lägenheter på tre eller fyra rum.

4. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 80 lägenheter på tre eller fyra rum.

5. PSYKOSOCIAL RÅDGIVNING

Hus i två våningar. Psykologisk rådgivning, familjerådgivning, råd vid drogmissbruk och andra problem. Tre psykologer, en läkare och åtta kanslister arbetar här. Endast för Sieger-Bauhaus anställda.

6. MELLANSKOLA OCH GYMNASIUM

Hus i två våningar. Skola för barn mellan 12 och 17 år. 280 barn går i skola här, i klasser med 25 i varje. Undervisningen är nära anpassad till korporationens behov. 15 lärare arbetar på skolan.

7. MEDICENTER

Hälsoundersökningar och behandling av lättare åkommor. Vid svårare fall skickas sjuka till närmaste akutsjukhus eller till Sieger-Bauhaus egna sjukhus.

8. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 40 lägenheter på två eller tre rum. Enklare lägenheter. Här bor folk som jobbar med service på planet.

9. BOSTÄDER

Tjänstebostäder i tre våningar för lärare, barnskötare och medicinsk personal på MediCenter. 30 lägenheter.

10. FÖRSKOLA OCH LÅGSTADIESKOLA

Skola i två våningar för barn mellan fyra och elva år. Tjugo barnskötare och lärare arbetar med 190 barn.

11. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 40 lägenheter på två eller tre rum.

12. FRAKTHISS

För större frakter. Går genom hela blocket.

13. SB AUTOWERK VERKSTAD

För reparation av elbilar, cyklar och mopeder. Reservdelar säljs och batterier laddas.

14. BOSTÄDER

Planets lyxigaste bostäder. Kvarteret har två våningar och en ljusgård i mitten. De 20 lägenheterna har sex eller sju rum och är modernt utrustade.

15. INTERPOL SIEGER-BAUHAUS B2:P25/30 DISTRIKT A5

Interpolstation för distrikt A5, plan 25-30 i blocket. Tolv poliser arbetar här under inspektör Dietrich. Stationen är alltid bemannad. Tillfälliga arrestlokaler för upp till 30 fångar finns. En direkthiss går från stationen till övriga plan i distriktet. Interpoldistriktet har dessutom tillgång till 15

vakter utan polisutbildning. Två vakter patrullerar dygnet runt på varje plan.

16. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre plan med 30 lägenheter på tre eller fyra rum.

17. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre plan med 35 lägenheter på två eller tre rum.

18. BOSTÄDER

Kollektivhus med gemensam matsal och gemensamhetsutrymmen, förutom de 25 lägenheterna med två eller tre rum.

19. BOSTÄDER

Kollektivhus med gemensam matsal och gemensamhetsutrymmen, förutom de 35 lägenheterna.

20. GREIDERS LIVS

Matvaruaffär i två våningar. Greider är en kedja ägd av Sieger-Bauhaus. Affären sköts av Helm Rorasch, en butter äldre man.

21. BOSTÄDER

Bostadskvarter i fyra våningar. 25 enkla lägenheter på ett eller två rum. Här bor butiksbiträden och tjänstefolk anställda av boende i (14). En hel del illegal arbetskraft bor här.

22. ROUND O CLOCK/MULTISENSE SOUND

I huvudgångens plan en butik öppen dygnet runt. Mest snacks, syntitobak och sprit. En trappa leder upp till Multisense sound, som hyr ut multisense musikvideor.

23. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 30 lägenheter på tre eller fyra rum.

24. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 20 lägenheter på tre eller fyra rum.

25-42. SMÅBUTIKER I TRE PLAN.

Korridorerna runt kvarteret ligger i tre plan över varandra med rulltrappor mellan. Sammanlagt finns 52 butiker i kvarteret. Vi beskriver dem som ligger i bottenplanet:

25. RENT-A-PLANT

Växtuthyrning och försäljning av växter. Här finns också möjlighet att beställa genetiskt framställda växter från Rent-a-Plants laboratorium. Elizabeta Geller.

26. SIEGER VVS

Rörmokarservice. Horst Schröder och hans två assistenter sköter enklare VVS-reparationer på P28.

27. PERKINS

Jeans och skjortor. Sköts av Denima Lemnova.

28. RENT-A-PET

Skräddarsydda husdjur för uthyrning och till försäljning. Det går att beställa särskilda modeller. Harman Okrach sköter affären.

29. APROX

Bildbyrå och grafik. Tillverkar grafiska applikationer och bildmaterial för all tillgänglig datastandard. Repro på plax eller papper.

30. FERAL JOCKEY

Smycken och juveler. Affären för också en del belysningsutrustning. Sköts av Dernholm Scott.

31. BAU SCHUH

Skoaffär. Sköts av Helga Krausst, en äldre dam.

32. NATURAL

Naturligt odlade matvaror och utrustning för hemodling. Litteratur om biodynamisk odling. Sköts av Jannicke Oberst.

33. HANSA CATER

Försäljning av färdiglagad mat och beställning av mat till fester och middagar. Sköts av två unga systrar, Elise och Alja Schritt.

34. ADOBO STYLE

Frilansaren Adobo Mix har via kontakter fått hyra en lokal på planet. Han konstruerar image, klädsel och stil till musiker, företagsledare, mediafolk och andra offentliga personer.

35. VANILLA ICE
Glassbar.

36. MUSAC POPE
Multisense och audiell musikupptagning. Remix och egna blandningar av videor eller band kan beställas. Sköts av Corall Dimitri, en ung musiker som har problem med sin egen karriär.

37. PICTOGRAV
Alla typer av bild- och ljudutrustning. Video, multisense, audiobandare och specialutrustning. Nicole Javette som sköter butiken reparerar också audiovisuell utrustning.

38. BAUHAUS SECURE
Larmservice. Säljer fordonslarm, bostadslarm, personlarm, personsökare och försäkringar för personer och egendom. Har också försäljning av skyddsutrustning som kevlaroveraller och skyddsvästar.

39. DINKERS
Leksaker och smådatorer. Sköts av en äldre herre, Hermann Nagfehl.

40. PLAX'O'SKIN
Kläder i plax, imiterat läder och stål. Mycket nitar och bar hud. Sköts av Rosaria Kremlin.

41. HAUPT THING
Frisersalong. Två unga män, Leon Arbel och Friedrich Kohl, arbetar här.

42. ARTO AD
Reklambyrå. Enkel reklam för småföretag. Sköts av Michail Oppenheim.

43. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 40 lägenheter på tre eller fyra rum.

44. BOSTÄDER
Bostadskvarter i fyra våningar. 30 enkla lägenheter på två eller tre rum.

45. ACKER HORST HAUS
Bostad för en av korporationens högre tjänstemän, Acker Horst. Huset är tre våningar högt och har 18 rum. Förutom familjen Horst bor två tjänare och en livvakt här.

46. P 28 GYM
Styrketräningslokaler och gymnastiksal. Används av skolan och av privatpersoner. Sköts av Leprov Karatur, en åldrad body-builder.

47. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 30 lägenheter på tre eller fyra rum.

48. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 25 lägenheter på tre eller fyra rum.

49. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 30 lägenheter på tre eller fyra rum.

50. DEANNES
Stor restaurang i tre plan. Bar på bottenvåningen, restaurang en trappa upp och festvåning för uthyrning högst upp. Tämligen dyrt. 20 ED för en middag.

51. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 25 lägenheter på tre eller fyra rum.

52. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 25 lägenheter på tre eller fyra rum.

53. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 40 lägenheter på tre eller fyra rum.

54. BOSTÄDER
Bostadskvarter i tre våningar. 50 lägenheter på tre eller fyra rum.

55. PLANINFORMATION OCH PLANRÅD
Tre våningar. Information om blocket och plan 28. Här finns en föreläsningssal, en lite holobiograf och en bemannad reception som besvarar frågor om Sieger-Bauhaus, B2 och P28. På översta våningen finns sam-

manträdesrum för P28:as planråd, en församling på tolv personer som väljs av de boende på planet.

56. GROTBRAND

Snabbmatsrestaurang. Roll roosters, pizza och kebab.

57. HAUPTMUND KONTOR

Kontor i tre våningar för en importfirma som handlar med Paris och London. Nicolas Hauptmund är VD.

58. RENT-A-PET KONTOR

Kontor och en del laboratorieutrymmen för Rent-a-Pet, som skräddarsyr husdjur genetiskt och hyr ut eller säljer.

59. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 25 lägenheter på tre eller fyra rum.

60. NÖJESARKAD

En biograf, två restauranger, tre spelarkader och ett diskotek i tre våningar.

61. POINT PLASTIQUE

Plastikkirurgisk klinik i tre våningar. Hög standard och höga priser. Klinikchef är Monique van der Damme.

62. BAUHAUS BLANK

Kontor för ett mindre byggnadsföretag specialiserat på sanering av vattenskador och byggnader under vatten.

63. KAUFMAN

Köpcentrum i två plan med 40 butiker. Mycket klädbutiker och hemelektronik. Bauhaus Berliner Bank har ett kontor i gallerian.

64. HISSAR

Personhissar till övriga blocket.

65. LESTAT BANKINFO

Bankkontor och informationsförsäljning. Lestat har också vadslagning i stor skala.

66. DRITTINGER

Ett vaktbolag som anlitas av Interpol. Det här är huvudkontoret i tre våningar med 22 anställda. Företaget har 300 vakter i hela Sieger-Bauhaus Block.

67. ATLANTA COMPUTECH

Dataföretag som gör systemprogrammering åt andra Sieger-Bauhausföretag i huset. 13 anställda, varav tre bor i huset.

68. PENTACHROME

Köpcentrum i tre plan, inriktat på livsmedel och hushållsartiklar.

69. BADHUS & GYM

En 25-meters simbassäng, en relaxbassäng och utrustning för styrketräning och motionsgymnastik. Anläggningen används också av Sieger-Bauhausfolk som inte bor på P 28.

70. STUDENTBOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 40 lägenheter på 20 kvadrat med gemensamt kök. Här bor 40 studerande från Sieger-Bauhaus handelsskola på plan 32.

71. STUDENTBOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar med 20 lägenheter på 20 kvadrat med gemensamt kök. Studenter från handelsskolan bor här. På tredje våningen finns en studiesal gemensam för (70) och (71).

72. ENRICO BAR

Bar i tolv våningsplan. Den fortsätter upp genom plan 29 och 30, rena kontorsplan med ekonomer och revisorer. På varje våning finns ett centralt rum med bardisk omgivet av fem eller sex smårum. Spiraltrappor och hissar förbinder våningsplanen. Underhållning efter kontorstid varje kväll. Öppet 16.45 till 07.30.

73. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 40 lägenheter på tre eller fyra rum.

74. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 35 lägenheter på tre eller fyra rum.

75. LYXBOSTÄDER

Bostadskvarter i två våningar med 20 lägenheter

på fyra till sex rum. Gemensamma utrymmen på bottenplanet. Direkthissar upp till övriga blocket.

76. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 25 lägenheter på tre eller fyra rum.

77. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 40 lägenheter på tre eller fyra rum.

78. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 60 lägenheter på tre eller fyra rum.

79. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 50 lägenheter på tre eller fyra rum.

80. BOSTÄDER

Bostadskvarter i tre våningar. 50 lägenheter på tre eller fyra rum.

81. PRISCIS PRESENT

Presentbod med blommor och prydnadssaker.

82. RENT-A-SPEED

Speederuthyrning. Hastighetsbegränsade speeders som får användas inom blocket.

83. COOPA BAR

Försäljning av friterade syntisoikakor med olika fyllningar.

84. BAUHAUS KEBAB

Kebabbar med spriträttigheter.

85. NILEX ROBO

Uthyrning av hushållsrobotar och städrobotar. Försäljning och service av robotar.

86. BAULIFT

Serviceföretag för hissar och rulltrappor. Servar hissar och trappor på plan 20-40.

87. P 28 PARKREKREAL

Park i två plan. Den går upp genom kontorsplan P 29, där en servering öppnar sig ned mot parken. En lekplats med en damm, två tennisbanor och en konstgjord liten bergknalle finns i parken. Det är nästan alltid någon grupp med barn från skolan eller daghemmet här.

P70 SKYGESCHOSS

Takvåningen på Sieger-Bauhaus Block ligger en kilometer över marknivå. Varm luft, gul och blåsvart av avgaser och sot, virvlar upp mellan blockväggarna och skapar kraftiga kastvindar som omger takvåningen. Från höga punkter kan man se ut över Berlin som bleknar bort i diset åt alla håll. Solen är blodröd, färgad av förändringar i atmosfären. Vindskivor och skyddsfält som stöter bort sotet hindrar vind och sot från att ödelägga takvåningens trädgårdar.

Takvåningen och P69 är reserverade för familjen Sieger-Bauhaus, huvudägare i kartellens korporationer. Här finns bostäder, rekreationsanläggningar och omfattande representationsutrymmen. P69 upptas huvudsakligen av arbetslokaler och bostäder för tjänstefolk och representation. På takvåningen P70 bor 28 av den egentliga familjens medlemmar med sina personliga tjänare och livvakter. Det finns också en del representationsytor. Husen är mellan en och fyra våningar höga, vitrappade eller av huggen natursten, inbäddade i grönska. Taken används som terrasser och binds samman med trappor och ZeroG-hissar. Arkitekturen är hämtad från mexikanska mesabyar; plana tak med grönska, träd, tennisbanor och vattenbassänger i olika plan. Den enkla stilen bryts ibland av modernistiska biomekaniska konstverk eller extrema konsthologram. Fåglar, hundar, katter och gendesignade djur finns överallt. Det krävs rött ID för att släppas in på P70. Alla ingångar bevakas av Sieger-Bauhaus SVOT-trupper. 140 elitvakter finns ständigt i tjänst på planet. Alla ingångar, hissar och större rum bevakas av soldater med Sieger-Bauhaus' grå och gröna livré över sina kevlaroveraller.

Det automatiska säkerhetssystemet består av kameror i alla rum och på alla tak, och spårsignaler kopplade till alla besökares ID-brickor, så att säkerhetssystemet alltid vet var de finns. Alla dörrar, hissar och trappor kan spärras från bevak-

ningscentralen. De enda som kan bryta en sådan spärr är Sieger-Bauhaus familjemedlemmar, vars retina och RNA-print har högre säkerhetsprioritet än bevakningscentralens order. Dimostros och Evangelina Bauhaus' RNA-print har högsta säkerhetsprioritet och kan slå ut alla övriga order.

Samtliga byggnader på P70 har egna ZeroG-hissar som går ned till övriga blocket. Plan P69 och P70 har en egen elgenerator som slår till vid strömavbrott.

1. BOSTADSHUS

Bostad för Evangelina Bauhaus' två bröder Kristian och Rosario Bauhaus, deras tjänare, livvakter, och tidvis Rosarios tolvåriga dotter Melina Müller-Bauhaus. Huset har 75 rum ordnade runt en central hall med ett vattenfall som flyter från golv till tak med hjälp av ZeroG. Det finns en stenträdgård på taket. 20 tjänare och 16 livvakter bor permanent i byggnaden.

2. BOSTADSHUS

Bostad för Nikolai Porschai, Dimostros kusin och en av de mest inflytelserika medlemmarna av familjen. Leon bor tillsammans med sin fru Erika, som inte har erkänts officiellt av familjen, och tre barn i tonåren. 24 tjänare och 12 livvakter bor permanent i huset som har 120 rum i tre plan. På bottenvåningen finns representationsutrymmen och en festsal. På andra våningen finns tjänstefolkets bostäder och en del arbetsutrymmen. Familjen bor på tredje våningen, där mindre rum ligger ordnade runt en sal som öppnar sig ut mot takterrassen.

3. BOSTADSHUS

Lilian Groswelt, Dimostros systerdotter bor tillsammans med sin väninna Katerin, 18 tjänare och 12 livvakter i ett hus med 75 rum. De har Berlins exklusivaste samling rörliga, biologiska konstverk i en serie utställningshallar på tredje våningen. Framstående biokonstnärer ställer ut här med jämna mellanrum. Lilian och Katerin bor i åtta rum på fjärde våningen.

4. BEVAKNINGSCENTRAL

Samordning av vakterna på P69 och P70 och övervakning av de elektroniska bevakningssystemen. Privata livvakter svarar inför sina arbetsgivare, men samordnar ändå sitt arbete med den gemensamma bevakningscentralen. 140 vakter är stationerade här dygnet runt. Den elektroniska övervakningen sköts från ett stort rum på andra våningen. Första våningen rymmer kontor och bostäder för vaktpersonalen.

5. BOSTADSHUS

Alexander Sieger-Bauhaus, Dimostros kusin bor med sin fjortonåriga son Nicolas i huset som har 160 rum, 30 tjänare och 16 livvakter. Alexander hör till kartellens viktigaste medlemmar. Huset är ständigt fyllt av vänner och bekanta till Alexander. Det är inrett som ett forntida palats, en labyrint av rum utan korridorer eller centralhallar. Alexander och Nicolas bor i var sin del av huset på tredje våningen. Tjänstefolkens rum, gästrum och representationsutrymmen ligger blandade på första och andra våningen.

6. BOSTADSHUS

Elona Bauhaus, kusin till Evangelina, bor med sin man Jakobi och två adoptivdöttrar i huset, som har 115 rum. Rummen är ordnade runt en centralhall som går upp genom hela huset. Familjen bor huvudsakligen på andra våningen med glasväggar ut mot takterrassen. 30 tjänare och 12 livvakter bor permanent i huset.

7. BOSTADSHUS

Nikolai Riefling-Sieger, bror till Alexander Sieger-Bauhaus, bor i huset med två älskarinnor, 15 tjänare och åtta livvakter. Huset består av 65 stora salar i vad Nikolai uppfattar som romersk stil, med vattenbassänger i golvet och egendomliga holomosaiker på väggarna. Nikolai är känd för sina vilda fester och man kan hitta egendomliga gäster i hörnen.

8. BOSTADSHUS

Adelaide Riefling, som egentligen tillhör familjen Müller-Riefling, bor bara periodvis i huset. Hennes sextonåriga dotter Camelia övernattar där tämligen ofta, annars står det tomt så när som på ett par tjänare. Det har 85 rum ordnade runt två centralhallar som går genom tre plan. Camelia har inrett fem rum på tredje våningen.

9. STALLAR

Här förvarar Dimostros Bauhaus sina genetiskt skräddarsydda husdjur — delvis biologiska, delvis mekaniska flygödlor. Ödlorna är stora som hästar med väldiga, läderartade vingar. De har inbyggda ZeroG-generatorer och kan kryssa genom de varma uppvindarna runt centrumblocken. Dimostros och andra familjemedlemmar använder dem som riddjur och leksaker. De kan flyga upp till två mil utan att vila och är intelligenta och läraktiga som hästar. De kräver extremt proteinrik föda.

10. REKREATION

Holobiografer, simsenserum och andra typer av underhållningssimulation. Lokalerna används mest i samband med fester eller konferenser.

11. TEATER

En amfiteater av grekisk typ. Familjen har en egen teatertrupp och hyr in föreställningar från andra kartellteatrar. Tre eller fyra gånger om året hålls öppna föreställningar som är mycket populära bland överklassen.

12. BOSTADSHUS

Dimostros och Evangelina Bauhaus' bostad är ett mindre, modernistiskt hus i tre våningar med takterrass. Verandan öppnar sig ned mot den konstgjorda sjön i trädgården. Bakom huset finns en helikopterplatta. Huset har 30 rum och en stor sal på bottenvåningen. 20 tjänare bor där permanent.

13. VAKTHUS

Bostadshus och bevakningscentral för Dimostros och Evangelinas 40 livvakter. Tre våningar.

14. BOSTADSHUS

Rosa Bauhaus, kartellens grundare och Evangelinas 110-åriga mor, bor ensam med sex tjänare och fyra livvakter i huset. Det har två våningar och 18 rum. Bakom huset finns en minutiöst odlad rosenträdgård.

15. TRÄDGÅRDEN

En klassisk engelsk trädgård helt utan konstruerade gentyper. I den konstgjorda sjön simmar sex arter av utrotningshotade änder. I söder finns två tennisbanor.

16. FESTSALAR OCH REPRESENTATIONSUTRYMMEN

En modernistisk byggnad i natursten och färgat glas i två våningar. På bottenvåningen finns tre stora salar omgivna av mindre rum. En trappa upp finns utrymmen som kan användas vid konferenser och informella möten.

17. GÄSTRUM

Sammanbyggt med (16) och samma arkitektur i natursten och glas. Huset har två, på ett par ställen tre, våningar. Det är alltid något tiotal gäster till familjen som bor här. Byggnaden har 240 rum och 40 tjänare som passar upp på gästerna.

18. BOSTAD

Tidigare en del av gästrummen, nu bostad för Caliope Bauhaus, Evangelinas och Dimostros trettonåriga dotter. Byggnaden har två våningar i natursten och färgat glas och rymmer 55 rum. Caliope har 15 tjänare och åtta livvakter runt sig.

19. BOSTAD

Caliopes två bröder, tvillingarna Reno och Cristobal, delar på resten av huset. Tillsammans med (18) bildar det en byggnad runt en liten innergård med några träd och en simbassäng.

Bröderna är 17 år och bjuder ofta in stora mängder jämnåriga kamrater som fyller upp de 90 rummen i tre våningar. Det finns 20 tjänare och 12 livvakter runt de två bröderna.

20. CENTRAL HELIKOPTERPLATTA

Plattan används för transporter under vanliga förhållanden. I nödfall kan helikoptrar landa på alla hustak på planet.

A 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

BAHNHOF ZOO

M1: B28

BAHNHOF ZOO ÄR ALTSTADTS ÄLDSTA REKREATIONSBLOCK. DET BYGGDES 2047 NÄR CENTRALSTATIONEN FLYTTADES FRÅN BAHNHOF ZOO TILL B16. DÅ VAR DET 30 PLAN HÖGT. DE ÖVRE 30 PLANEN HAR GRADVIS BYGGTS UPP UNDER 40 ÅR. BLOCKET ÄR BYGGT INNAN PLANSYSTEMET GENOMFÖRDES I STOR SKALA. DE 60 PLANEN ÄR SVÅRA ATT SKILJA ÅT OCH BESTÅR SNARAST AV 150 VÅNINGSPLAN INVÄVDA I VARANDRA.

På många plan och våningar finns två korsande huvudgångar som möts i mitten av planet där de centrala hisschakten går. Huvuddelen av blocket är ett labyrintiskt virrvarr av klubbar, barer, restauranger, diskotek, sexklubbar, videoklubbar, drogklubbar, holografer, simsensotek och sportarenor. Olika verksamheter är skilda åt: sex för sig, holosense för sig, gay för sig, sport för sig och kroppsvård för sig. Barer, restauranger och diskotek finns insprängda på alla plan. På de nedre planen är kvalitén usel och risken att bli rånad överhängande. Högre upp krävs medlemskort och sociala kontakter för att komma in.

Bahnhof Zoo ägs av Elektrakorporationen som tillhör Planckskartellen. Elektra sköter all omfattande verksamhet i blocket. Mindre bolag kan hyra in sig i lokalerna, men måste anpassa sig till Elektras regler. Korporationen har sitt kontor på plan 48-56 i blocket. Elektra äger de 400 Interpol och 2.500 vakter som sköter säkerheten i Bahnhof Zoo. Elektra är en täckmantel för mycket av Plancks illegala verksamhet. Det är allmänt känt att pengar tvättas och illegala affärer görs upp i Bahnhof Zoo.

Blocket har ingångar från A-bahnlederna som passerar förbi, men det vanligaste sättet att ta sig dit är med helikopter eller U-bahn. U-bahn Bahnhof Zoo har en uppgång till blocket. Helikopterplattor finns på varje plan från 30 och upp. Ingen särskild identifikation krävs. De exklusiva klubbarna på plan 40 och upp kräver medlemskort, men alla kan åka obehindrat genom blocket. Undantaget är plan 48-56 där Elektra har sina kontor. B28 är litet, bara 300 meter brett, och inga interna transportmedel krävs. Hissar och rulltrappor förbinder olika plan och våningar.

FAKTA

Höjd: 900 meter
Plan:
plan: 60
unterplan: 10, kopplade till Unterstadt
våningar/plan: 1-4
plantakhöjd: 15 meter
Plantyper:
kontorsplan: 8
serviceplan: 50
övriga: 2
Arbetande i blocket: 145.933
Boende i blocket: 12.457
Ägarförhållanden: 60% Elektra, 12% Libero, 28% mindre aktieägare

Viktiga personer

REDMAN CORE

Headhunter för Elektra Schwartz. Core plockar upp lovande unga män och kvinnor som kan tänka sig att bli torpeder, peddlare, livvakter eller kurirer för Elektras illegala gren. Han rör sig runt på klubbarna i blocket och spanar in lämpliga kandidater. Core är i 35-årsåldern med snaggat rött hår. Han bär mörka glasögon och svart läderoverall.

EDO SABRA DI MILLI

Chef för Elektras droghandel. Sabra sitter på Elektras kontorsplan. Han köper droger från Fonden och säljer vidare. Han har goda kontakter bland gängledare, peddlare och refugniks. Di Milli är en groteskt fet man i 50-årsåldern. Han kedjeröker acidjoints som sprider en frätande, hallucinogen rök omkring sig.

LIEMAN KOSSINSKI

Hallick och chef för Refugnik Markt. Kossinski tar upp tribut från meatjacks på Refugnik Markt, i

utbyte mot att han betalar MetroPol så att de håller sig borta. Han är i 40-årsåldern, lång med snaggat mörkt hår och ett illa läkt ärr över hela ansiktet.

NIOMA KRAY

Slavhandlare på P–4. Kray köper upp barn och yngre tonåringar från Fonden och säljer dem vidare till klubbar, bordeller och privatpersoner. Hon har goda kontakter med lokala MetroPol och drar sig inte för att låta konkurrenter försvinna. Hon är i 50-årsåldern, kort och lätt överviktig, klädd i slitna läderkläder.

PRIMO LEVINSKY

VD för Elektra. Primo är en kort, mörkhårig man klädd i oklanderliga mörka kostymer. Han är i 50-årsåldern, vänlig och insmickrande men fullständigt hänsynslös.

DIO MARAKOVA

Ägare till Dios, blockets mest exklusiva klubb. Före Katastrofen var Makarova VD för ett importföretag i Petersburg. När hon kom till Berlin var motståndet mot rasniks så stort att nöjesbranschen var den enda plats där hon kunde slå sig fram. Hon är i 40-årsåldern, lång och mörk.

ROALD SCHWEIB

Interpol- och säkerhetschef. Roald är en bullrig, storväxt man i 40-årsåldern med ljust, kortklippt hår och ett kort skägg. Han arbetar mer med hotelser och våld än med sublima metoder.

GABRIELLA NIEBLER

Tränare för bombers och gladiatorer. Niebler är en kort, droginducerat muskulös kvinna klädd i smutsiga overaller. Hon är i 45-årsåldern, fåordig och lättirriterad.

ÄVENTYRSUPPSLAG

MULTISENSEINSPELNING

Ray Ziphyr hyr rollpersonerna för att göra en multisenseinspelning med refugniks i Bahnhof Zoo P–5. Hon har brutit benet och kan inte göra den själv. Den ska vara färdig om två dagar. De får ett enkelt actionmanus och en kontaktman på P–5, Edan Marzaki. När de börjar upptäcker de att allt är en setup för att mörda Ziphyr. Mördarna ger sig efter rollpersonerna istället. Det är en korp, vars dotter har medverkat i Ziphyrs mjukporrfilmer, som har beställt mordet på henne.

GANGSTERMORD

Firman har bestämt sig för att klämma dit Elektras droghandel. De börjar avliva torpeder och kurirer inom Elektra. De återfinns hängande upp och ned med urtagen buk i garageplanen. En vän till rollpersonerna hör till de mördade. När de utreder saken upptäcker de att Redman Core är dubbelagent för Firman och har regisserat morden. Han har smugglat in tio av firmans män som torpeder i Elektra.

UTPRESSADE

Rollpersonerna blir utpressade av en multisenseproducent som har perfekta multisenseupptagningar, intill retinan, av rollpersonerna som torterar ihjäl refugniks i ett garage. Det visar sig att producenten, Leon Malzberg, har tagit fram en ny multisenseteknik där fejkat material är omöjligt att skilja från riktigt. Innan de kommer fram till det är de jagade av MetroPol.

GÄNGKRIG

Två gäng i Bartown, Rorschachs och Pinks, har startat en vendetta. De drar in allt fler gäng i striderna, tills 10 gäng i blocket är inblandade. Rollpersonerna känner ledarna för Rorschachs och Pinks: Dimi Nesterov och Alexia Corpi. De hyrs av InterPol för att mäkla fred. Men några av de mindre gängen som har dragits in i striderna vill inte ha fred. De vill se Rorschachs och Pinks utplånade för att själva få kontroll över Bartown.

DROGADE BOMBERS

Bombers på P–3 har insjuknat med akuta förgiftningssymptom. En av rollpersonerna känner Gabriella Niebler. Hon misstänker att Edo Sabra di Milli ligger bakom. Han har ett eget bomberstall han vill introducera. Hon vågar inte blanda in InterPol och kontaktar rollpersonerna. Det visar sig att det är en bomber som ligger bakom förgiftningarna. Han är hyrd av ett konkurrerande stall i Spandau som försöker locka kunder från Bahnhof Zoo.

GISSLANDRAMA

Rollpersonerna är gäster på Dios när ett gäng terrorister bryter sig in på taket och tar Skygeschoss som giss-

A 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

lan. Det är förrymda rehabfångar som kräver fri lejd och 50 miljoner eurodollar för att släppa gisslan. Efter att ha mördat två korpar får de InterPol att utrymma plan 55 och upp. Resten är "Die Hard" rakt av.

STULNA KONSTFÖREMÅL

Flera värdefulla statyer har stulits från Exclusive på plan 57. Det borde vara omöjligt. Rollpersonerna hyrs in som MetroPol, eller känner galleriägaren som är förtvivlad över att MetroPol inte åstadkommer något. Brottet har förövats genom att säkerhetssystemen har slagits av genom cyberkosmos. Det är ett gäng cyberspacers från Arcadia MS Kafé på P31 som har stulit statyerna.

BARSLAGSMÅL

Rita upp en bar på ett papper. Låt någon mucka gräl med rollpersonerna. Blanda in lite fler. Låt glasen flyga. Se till att inredningen inte är golvfast.

DÖDSKNARK I OMLOPP

Rollpersonerna hyrs som kurirer av Edo Sabra di Milli. Vid leverens visar det sig att säuerstuffet är förgiftat. Åtta personer dör innan det stoppas. Fonden slår ifrån sig. Rollpersonerna anklagas och måste hitta den skyldige innan de blir mördade av di Millis män. Det visar sig att en underhuggare till Fonden i Krasow som levererade varorna till rollpersonerna har bytt ut dem och sålt det riktiga själv.

M1:B28 PLANÖVERSIKT
P-10-(-6) UNTERSTADT.

Planen är förbundna med Altstadts underjord. Här säljs säuerstuff, kroppar och otänkbara tjänster av mutanter, loonies och kosacker. Det är gamla garageplan; stora betonghallar med lågt i tak och spruckna fordonsramper. Ett tiotal rivaliserande kosack- och dreadgäng slåss om makten i Bahnhof Zoo Unterstadt.

P-5 REFUGNIK MARKT.

Refugniks säljer sig billigt i de övergivna parkeringsgaragen och raserade A-bahntunnlarna.

P-4 KINDERMARKT.

En svart sidogren av Elektra sköter en slavmarknad där refugnikbarn säljs till bordeller och privatpersoner. Den sköts av en Nioma Kray, som tar upp beställningar och sedan levererar slavarna inom några dagar. Sexhandel, mest blowjob brats, pågår vid sidan om.

P-3 TRÄNINGSSALARNA.

Träningslokaler och omklädningsrum för gladiatorerna på Bombers Arena. Många av bombers och gladiatorerna bor här. Barracker av syntiplax och lättbetong har monterats över hela garaget. 3000 bombers och gladiatorer tränar här. Gabriella Niebler är chef för planet.

P-2 U-BAHNPLAN.

Nedsliten spelarkad med gamla spel. Nu används den mest för drogförsäljning. En yta mitt på planet har rensats och används för kosack kills, strid till döds mellan drogade kosacker. Matcherna går dygnet runt. Det finns alltid publik, mest refugniks och brats från Unterstadt. Vadslagningen sköts av Elektra.

P-1 UNDERHÅLL.

Underhållsplan för B28. Spärrat så att bara Elektras anställda kan stanna hissarna och komma in. Styrsystem för hela blocket, verkstäder, reservdelslager och robotar för underhåll och städning.

P1-2 ENTRÉ.

En entréhall går upp genom P1 och P2 i mitten av blocket. I hallen finns informationstavlor och biljettförsäljning till olika delar av blocket. Ett centralt hisschakt går upp mitt i hallen. Rulltrappor förbinder sju våningsplan med barer och restauranger. Smala korridorer genomkorsar blocket utanför entréhallen.

P3-5 BOMBERS ARENA.

Blandade våldssporter: bodybombing, tai kill, gravboll, hockey, enhanced, multisense kills, kosacker. Öppet dygnet runt, men mest fart på nätterna när det alltid är några slagsmål med dödlig utgång i publiken. Rulltrappor förbinder de tre planen, som saknar våningsindelning. Det är mellan 15 och 45 meter till taket. 25 barer och serveringar finns runt arenorna. P3 beskrivs närmare nedan.

P6-10 BAR TOWN.

Femton våningsplan förbundna med ringlande ramper, ZeroG-hissar och trappor, genombrutna

av schakt fyllda med laserhologram och rök. Här finns 150 barer med musik, karaoke, strip-tease, live-shows, multisense, halo-tripper under kontrollerade former och tusentals spritsorter. Holoshower med kända band dygnet runt. Fyra diskotek finns insprängda bland barerna.

P11-12 LIVE PALACE.

En klubb som kräver medlemsskap, men vem som helst kan bli medlem för 5 ED. Det är unga, välutbildade korpar som kommer hit. Live Palace har 65 scener på 5 våningar och garanterar show på 40 av scenerna dygnet runt. Allt är live: musik, stand-up, kabaré, teater, body-theater, dans. Det finns 12 barer, fyra restauranger och sju dansgolv.

P13-14 ARKADERNA.

Åtta slingrande våningsplan fyllda av spelautomater.

P15-18 ULTIMA SENSO

Åtta plan med multisense och holoprojektion. 45 dukar. Gamla och nya produktioner. Filmmuseum. Inspelning av kabelshower — möt din favoritstjärna och spela in din egen kabelshow.

P19-20 XXX CLUBS

Privata sexklubbar. Planen är indelade i åtta våningar genomkorsade av smala korridorer. Klubbarna gör reklam för sina specialiteter i holoprojektioner utanför dörrarna. Förbipasserande vadar genom projektioner av sexlekar. Billiga medlemskort på de flesta klubbar, men Elektra är noga med att inte släppa in några under 15 år. Mycket S/M och säuerstuff. En del klubbar är specialiserade på multisense. Några barer och restauranger finns utanför klubbarna. Där pågår frilansprostitution mot licens från Elektra.

P21-25 DISKOTEK OCH BARER

En blandning av diskotek, barer och restauranger av skiftande kvalité.

P26-35 BLANDADE PLAN

En blandning av nöjesinrättningar, småbutiker och spelarkader. På plan 27-30 finns en del enkla bostäder för småföretagarna som hyr lokaler av Elektra.

P36-37 KLUBBARNA

På sex våningsplan trängs 360 olika privata klubbar, från sexklubbar till sportföreningar och multisenseorganisationer. De flesta är nattklubbar och barer avsedda för någon särskild yrkesgrupp.

P38 BAHNHOF BAADEN

Badhus, massageinstitut och bordell.

P39-40 HALLARNA

Sporthallar med gym, gravbollhallar och bodybombingklubbar. Tämligen dyrt att hyra enstaka timmar. Elektra rekryterar vakter och torpeder på bombing- och boxningsklubbarna i hallarna. Flera konkurrerande gäng sköter lokalerna på planen för Elektras räkning.

41-44 NATTKLUBBAR

Exklusiva nattklubbar, barer och diskotek som kräver medlemskort eller en viss kreditnivå hos kunderna. Lyxiga bordeller och privata klubbar finns insprängda bland de mer vanliga.

45-47 KÖNIGSMARK KASINO

Exklusiv spelhall. ED 500 är lägsta insats. Alla upptänkliga spel finns. Omfattande vadslagning inom alla möjliga områden. 25 barer och två restauranger finns på kasinot.

48-56 ELEKTRA.

Huvudkontor för Elektrakorporationen, som äger B28 och ett antal andra nöjesanläggningar i Berlin. På kontoret finns ekonomipersonal, administration och kontor för korporationens ledning. Primo Levinsky finns på P51.

57-58 EXCLUSIVE

Sex våningar med teatrar, konserthallar, utställningshallar och experimentell kultur. Endast för medlemmar.

59-60 DIOS

Bad, bordell, multisense, kroppsvård och gym. 20 barer, fem restauranger och åtta dansgolv. Kasino. Dios är en privat klubb med begränsat antal medlemskap. Bland de dyraste och mest eftertraktade i Altstadt. Klubben är delvis inredd i ett penthouse på takvåningen. Den ägs av Dio Marakova, en rysk refugnik som startade stället när hon kom -73.

M1:B28 PLANBESKRIVNINGAR

M1:B 28:P3 BOMBERS ARENA

Bombers arena sträcker sig över tre plan, P3-5. Det finns ingen våningsindelning. Det är 15 meter i takhöjd på varje plan. Taket är delvis genombrutet, så golvytan i P4 är mindre än i P3. Det är gravbollen och robokills som sträcker sig upp genom två plan. Rulltrappor och hissar förbinder de tre planen. Vi beskriver bara det understa planet. De två övre påminner om bottenplanet. Bombers Arena sköts av Elektra Bombers, dotterföretag till Elektra. VD:n för företaget, Ardo Bluesdeck, har sitt kontor i administrationsbyggnaden på P3. 200 vakter och 30 Interpol sköter ordningen runt arenorna. Elektra Bombers samarbetar nära med Limnack Media, ett kabelföretag som sänder dygnet runt från arenan. Elektra Bombers äger eller är arbetsgivare för alla som arbetar på arenan. De värdefullaste gladiatorerna är replikanter ägda av företaget. De tillåts inte dö i onödan. I vanliga bombersgräber och boxningsmatcher används inhyrda gladiatorer: freeliners. De får dö oftare än de värdefulla replikanterna. En särskild grupp är refugnik opfers; refugniks som har köpts på slavmarknaden och är avsedda att dödas av gladiatorerna. De finns i jägermarkt och bikebrawl. Kosacker köps också upp som förbrukningsvara och hetsas att döda varandra. Gladiatorerna tränas och inkvarteras på P–3.

P3 är indelat i fyra kvadrater, åtskilda av huvudgångarna som utgår från centralhissarna. Huvudgångarna går tio meter över marken. Arenorna breder ut sig över hela planet under dem. Du ser ner på arenan genom glasväggarna i huvudgångarna. Rulltrappor går ned från gångarna. De största publiksporterna har åskådarläktare runt arenan. Mindre arenor är utplacerade över golvytan med plats för åskådare runt om. Boxningsringarna är nedsänkta i golvet, så att publiken kan titta ned. Röken ligger alltid tjock på golvet i lokalen. Strålkastare lyser upp arenorna, men i övrigt är lokalerna mörka.

28 barer och ett antal serveringar finns på arenan. Drogförsäljning pågår öppet. Body pumpdroger av alla typer finns till salu över disk i barerna eller av frilansande langare. Elektra värvar torpeder till företaget och gladiatorer till arenorna bland publiken. Arenan är öppen dygnet runt, men den stora publiken kommer vid 22.00 och stannar fram till 03.00-04.00. Det är något slagsmål med dödlig utgång varje kväll. Vakterna tolererar tunga vapen i publiken, så länge de inte används i större omfattning.

Viktiga personer

ARDO BLUESDECK

VD för Elektra Bombers. Ardo är en storvuxen, skäggig karl som lätt brusar upp. Han är en slipad affärsman som gör vad som helst för pengar.

LORNE DIPRIMO

Chef för vadslagningen. En kortväxt man i 50-årsåldern med rakat huvud och ärrtatueringar i ansiktet. Lorne kan ge oddsen för vilka händelser som helst i staden inom den närmaste framtiden.

MICHA GABRIO

Säkerhetschef. En lång, gänglig man i 45-årsåldern med kortklippt mohikanfrisyr. Gabrio håller en järnhård disciplin bland vakterna på planet.

ADELAIDE ROSCRAUS

Limnack Medias platschef. En lätt förvirrad kvinna i 50-årsåldern med midjelångt, rufsigt hår.

PLANBESKRIVNING

1. TIERGRABEN

Strid mellan gentypade djur, ibland cyberförstärkta och ibland naturliga. Kombinationer djur-människa är populärast: ödlemän, tigerkvinnor och liknande som slåss mot varandra eller mot monstruösa skapelser. Elektra Bombers garanterar nya gentyper varje månad.

2. HAUPTRING

P3:s huvudarena för Enhanced — strid mellan genetiskt designade men fullt mänskliga gladiatorer. Vapnen varierar från ren brottning till tunga laserbrännare och eldkastare. Ringen är omgiven av ståplatsläktare för upp till 1200 personer.

3. JÄGERMARK
Ett nedsänkt landskap med stenar, järnskrot och vattendrag. Här spelas hela scenarion med jakt mellan människor eller djur och människor. Inga läktare. Publiken står i marknivå, tre meter över gropen. Brats gör en sport av att hoppa ned i jägermark och försöka överleva. Någon lemlästas eller dödas varje natt.

4. BOMBERSRINGE
Upphöjda arenor för bodybombing mellan freeliners. Striden räknas i ronder och det är ovanligt med dödsfall. Det här är vältränade freeliners som Elektra inte vill förlora i onödan. De som uppträder här hoppas komma vidare till de större arenorna.

5. SCHLAMMGRÄBEN
Gyttjebrottning i stora nedsänkta gropar. Brottarna väljs mer för sin sexappeal än för att de kan slåss. Det pågår tills brottarna är utmattade. Ingen vinnare koras.

6. FREISCHLAG
Skämtsam fribrottning i ringar upphöjda en bit över golvet. Mutanter och kosacker är vanliga i fribrottningsringarna.

7. BIKEBRAWL
Stridsrustade mc-förare slåss med handvapen eller kör ned refugnik opfers som har slängts ned på arenan. Mycket blodigt, ibland rena slakten. BikeBrawl har orsakat en våldsam debatt om vad som är sport och vad som är pornografiska mord.

8. KICK
Kickboxning på upphöjda arenor. Kickboxarna hör till de mest priviligerade av freeliners. Striden sköts enligt reglerna och det är ovanligt med dödsfall.

9. MASS KICK
Kickboxning med flera stridande, mellan fem och femton, på en större arena. En populär publiksport som anses mindre rå än andra våldssporter.

10. CYBER ARENA
Kosack kills, men utan säker dödlig utgång. Enligt reglerna pågår striden tills ena parten är oförmögen att fortsätta, men kosackerna är så drogade och aggressiva att de oftast dödar varandra innan någon hinner stoppa dem.

11. KOSACKGRÄBEN
Nedsänkta ringar för kosackstrid. Pågår dygnet runt, tills någon part dör eller är fullständigt utmattad.

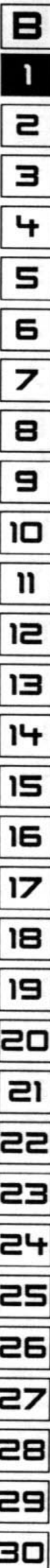
12. THAIKILL
Enhanced kickboxning. Genetiskt konstruerade kickboxare slåss i rasande tempo och tar fruktansvärt mycket stryk. Elektra är noga att se till att de inte dör. De är värdefulla replikanter, programmerade att sluta när motståndaren riskerar att skadas allvarligt. Efter midnatt utropas "volunteer stunde". Frivilliga får slåss mot thaikillers och erbjuds väldiga prissummor om de vinner. Det är mycket sällan någon gör det. I enstaka fall har någon frivillig haft oturen att dö.

13. CLASSIC BOXING
En ring för boxning enligt gamla regler som förbjuder sparkar, slag mot njurar och underliv och bryter matchen när någon faller. Populär familjesport.

14. ENHANCED
Gropar för bombing mellan replikanter. Enklare, mindre värdefulla stridsreplikanter används här och skadorna är fler än på den stora enhancedarenan.

15. AMATEURE
Upphöjda ringar där frivilliga kan slåss mot enhanced stridsreplikanter. Den som vinner får pris, upp till ED 2000. Replikanterna är noga med att inte döda någon, men knäskålar, armar, ben och revben knäcks regelbundet.

16. ROBOKILLS
Stridsrobotar slåss dygnet runt, dygn efter dygn med enstaka avbrott för service. Skadade robotar repareras och slängs upp på arenan igen. Det ser mer ut som en utdragen, egendomlig dans än en strid. Ibland slängs någon freeliner in och massakreras av robotarna. Elektra utlyser ibland "maratonstrider". Den som kan stå upp mot robotarna i 24 timmar vinner en väldig summa pengar. Få klarar mer än en timme.



B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

17. BOMBERSGRÄBEN

Nedsänkta ringar för bodybombing. Nät över groparna ska förhindra att publiken kastar ned brinnande föremål och ölflaskor på gladiatorerna. Det är strid tills någon vinner eller till döden. Enklare freeliners som Elektra inte har investerat några stora summor i uppträder här. De hoppas överleva och komma upp i ringarna (4).

18. HOCKEYARENA

Två lag med klubbor slåss om en puck, glidande över en friktionsfri yta. Fruktansvärt snabbt och våldsamt. Spelarna är helt täckta av pansar. Ett kraftfält skyddar publiken och används som studsplank för pucken, som kan komma upp i flera 100 km/h.

19. ROLLERBALL

Liknar basket med rullskridskor. Två lag med vardera fem spelare ska göra mål i korgar på motståndarens sida. Höga ramper går upp på arenans sidor.

20. GRAVBOLL

En förstorad gravbollarena där lag med upp till 15 spelare kan mötas. Planen går upp genom P4.

21. HOLOGRAF

Visar löpande berömda matcher inom olika sportgrenar på holovideo. Multisenseinspelningar av matcher kan hyras och spelas upp i multisensehytter i lokalen.

22. ADMINISTRATION OCH SJUKVÅRD

En byggnad i tre våningar. På bottenvåningen finns avancerad utrustning för akutsjukvård, inklusive en enkel ABC-enhet. En trappa upp finns kanslier och reception för Elektra Bombers. På tredje våningen har Ardo Bluesdeck och hans närmaste medhjälpare sina kontor.

23. BOMBERS R&R

Restaurang och kafeteria i två plan. Här pågår värvning av nya förmågor till arenorna.

24. INTERPOL

Interpols och vaktstyrkans högkvarter i tre våningar. Micha Gabrio har sitt kontor på tredje våningen.

25. VADSLAGNING

Två stora salar förbundna med hissar och rulltrappor. På holoskärmar visas odds och insatser för olika matcher. I en mindre avdelning på andra våningen har Micha Gabrio sitt kontor.

M1:B28:P31 MULTISENSEPLAN

P31 hör till de blandade planen i B28. Här finns restauranger, barer och olika nöjesinrättningar. P31 är specialiserat på multisense. Här finns hälften av B28:as multisensehandlare och mulitsensearkader. När multisense började bli stort hyrde arkaderna och multisenseshopparna in sig i de ganska billiga lokalerna i Bahnhof Zoo:s mellanplan. Hit kommer vanliga korpar för att roa sig och multisensespecialister som letar efter särskilda inspelningar. Lokalerna på P31 hyrs av privata företag utan direkt anknytning till Elektra.

Planet genomkorsas av två huvudgångar som går från centralhissen mitt i blocket ut till rulltrappor vid blockväggarna. Korridorer kantade av arkader och butiker går i bottenplanet ut från huvudgångarna. P31 är indelat i mellan en och fyra våningar, det varierar i olika delar av lokalerna. Vi beskriver bara våning A, bottenvåningen. Flera arkader och butiker har bara en våning. Trappor och ramper leder upp till korridorer som genomkorsar våning två, tre och fyra, där fler arkader, barer och butiker ligger. Större lokaler som diskotek och holografer kan ta alla fyra våningarna i anspråk. På våning C och D ligger flera små multisensestudior som spelar in multisense med hjälp av simulerade miljöer. De flesta gör musikemmes och enkla pornoemmes. Multisensearkaderna gör reklam med neonskyltar och hologram i korridorerna. Planet är en surrande, tjutande ljusexplosion av hologram, ljudspår och neon. Det berör inte stamkunderna, som går omkring med multisensefreestyles över huvudet; inneslutna i privata drömvärldar.

Viktiga personer

KRAY ZIPHYR

Emmesproducent. Ziphyr är en lång och smal svart kvinna, till det yttre i 35-årsåldern. Hon gör regelbundna utflykter till Unterstadt.

CHRISTA NYEME

Läkare specialiserad på neurosuggestion. Nyeme är en lång och smal kvinna med etiopiskt utseende och dreadlocks instoppade under en grön kirurgmössa.

LEO CRAUS

Ägare av Drei Prednicks. En kort och fet medelålders man med kal hjässa, alltid klädd i oklanderliga sidenoveraller.

COSTA

Ledare för Halo Pocas. En lång, muskulös ung man med dreadlocks och etiopiskt utseende. Går klädd i lädertights och vida vita skjortor. Costa är son till Christa Nyeme.

MARIDA ARMADIGGIO

Ägare av Armadiggios. Firmans kontaktperson på planet. Armadiggio är en kort, mörk kvinna i 60-årsåldern. Hon sköter största delen av droghandeln på planet.

YDERA SIPPORO

VD för Raschal Haus. En kort och späd kvinna med orientaliska drag. Hon är i 35-årsåldern, mycket diplomatisk och kalkylerande.

EDOMAN LADORA

Plastikkirurg. En blond, slätrakad man i 40-årsåldern. Ladora är skämtsam och sällskaplig, men försöker lura allt och alla om han kan.

Planbeskrivning

1. HISSAR

På hisstorget finns en elektronisk karta över planet, men den har inte uppdaterats och hälften av uppgifterna är fel.

2. RULLTRAPPOR TILL P32

3. ZIPHYR EMMES

Allt inom multisense. Ägs av Kray Ziphyr, som har gjort många av upptagningarna själv. Mycket stridsupptagningar från Unterstadt. En del ganska oskyldig porno. En del rent dokumentärt material. Med hjälp av Ziphyrs upptagningar kan man få en god uppfattning om hur stora delar av Unterstadt under Bahnhof Zoo ser ut. Affären har två våningar. På våning B finns avskilda rum där kunder kan koppla upp sig och köra upptagningarna. På våning C och D har Ziphyr sin redigerinsstudio.

4. SOBA SOI

Soiburgare, spring roll roosters och coca kicks säljs över disk av en butter refugnik.

5. SPIEL-A-TIC SENSOMATIC

Spelarkad i två våningar. Smala gångar kantade av hologramspel och multisense. Ägs av Elektras arkadföretag TicTac. Sköts av en äldre man som sitter längst in i arkaden och dricker soibreed.

6. ACTION GAMES

Spelarkad i en våning ägd av Müller-Rausing. Förtäckt reklam för Müllers vapenprodukter. Enbart stridssimulation, nästan allt i multisense. Action Games underhållsteam kommer förbi en gång i veckan, annars är arkaden obemannad.

7. BAUSPIEL SENSOMATIC

Spelarkad i två våningar ägd av BauSpiel. Äldre, obemannad arkad med hologramspel. Några nya multisense. BauSpiel funderar på att lägga ned arkaden.

8. NYEME NEUROATTEND

Massageinstitut, akupunktur och neurosuggestion, en slags multisense i medicinskt syfte. Neurosuggestion kan ge renodlade lustupplevelser som är mycket starkare än dem man får i porno multisense. Det är det kliniken lever på, även om en del seriös medicinsk verksamhet också ingår.

9. DIAFORA COMPU

Försäljning av mjukvara, i första hand till vanliga datorer. Lite handel med cyberspacevaror pågår på andra våningen. Specialiserade infoklossar som kartor, kartellbeskrivningar, utdrag från infosändningarna över kabelnätet och klossar som släppts i små upplagor kan köpas eller beställas. Affären sköts av Medrock Diafora, en ung asiat.

B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

10. LIBER COMP

Begagnad mjukvara, delvis defekt, säljs till lågt pris.

11. HALO KAFÉ

Kafé i en våning med vattenpipor och en mild hallucinogen i luften som ger mindre verklighetsförvrängningar. Stamställe för Halo Poca, ett neddrogat dreadgäng som kontrollerar delar av P31 med Elektras goda minne. Halo Poca bor i en lägenhet ovanpå Halo Kafé.

12. MERRIDIO

Bar i en våning med drogförsäljning och multisensekopplingar vid disken. Sänder en del snuffmultis som bara kan köras i drogat tillstånd.

13. SPIEL-A-TIC SENSOMATIC

Spelarkad i en våning. Obemannad.

14. ARCADIA MS KAFÉ

Kafé som erbjuder nedåttjack och multisensejack. Sänder emmesupptagningar som är omöjliga att uthärda i nyktert tillstånd. Två våningar. Övervåningen är en mötesplats för cyberspacers med våldsam multisensesmak.

15. NEUROJACK ASTRO

Astrologisk rådgivning av Emarca Hegel. En direktkoppling görs mellan kunden och Emarca, som plockar upp associationer direkt ur kundens hjärna och gör fantasifulla tolkningar. En riskabel lek som kan ge svåra nervskador. Emarca är en androidprototyp som specialtillverkats för den här typen av neuronkopplingar. Hon kan reprogrammera sig själv och undgå skador. Det är värre för kunderna.

16. RUNNERS LINE

Försäljning av mjukvara till cyberspacers. Butiken går upp genom fyra våningar och har ett brett utbud av europeisk, amerikansk och asiatisk mjukvara. Den ägs av Kaare Minora, en mager spacer i 30-årsåldern.

17. BAR SIDE

Bar i tre våningar med multisensejack. Erbjuder de senaste tagningarna från Berlins underground artworld. Ägs av multisenseartisten Nora Sidemacht.

18. ELEKTRA KEBAB

Syntisoikebab, coca, falafel och rolls säljs över disk av svartarbetande refugniks.

19. DORMACH KNEIPE

Ölställe i två våningar utan multisensejack. Dormach är en fet man som föraktar ny teknologi. Kneipen fanns på P31 innan multisenseställena började dyka upp.

20. MEORO MULTISENSE

Specialiserad på sporttagningar, särskilt våldssport och motorsport. En del simsensade sportspel, motorspel och flygsimulatorer. Daniel Meoro gör en del flygtagningar själv med helikopter och speedglider. Butiken har två våningar. På tredje våningen har Meoro sin redigeringsstudio.

21. ELEKTRA HOLO

Holograf som tidigare bara visade porr. Sedan multisense tog över planet har det blivit allt mer psykedelisk konstfilm. Det sitter alltid några drogade emmesfreaks i salongen och halvsover. Filmerna är i allmänhet obegripliga och ger huvudvärk för alla ovana.

22. DREI PREDNICKS

Bar och konsertlokal. Multisense dreads och cyberspacers samlas här. All musik körs parallellt med förinspelade multisensetagningar som publiken kopplar upp sig mot. Konsertlokalen sträcker sig tre plan upp. På andra våningen är baren reserverad för stamkunder. Drei Prednicks ägs av Leo Craus, en hängiven MS-dread och cyberspacer.

23. ARMADIGGIO

Restaurang och bar i två våningar. En förvånansvärt bra japoitaliensk restaurang. Ägs av familjen Armadiggio sedan 30 år tillbaka. Ägaren Marida Armadiggio är en ledande medlem av Firman, Berlins största maffiaorganisation. Hon företräder Firman i kontakter mot Elektra.

24. PREDNICKS DQ

Diskotek knutet till Drei Prednicks och ägt av Leo Craus. Öppet 22.00-06.00. Hit går multisense dreads och cyberspacers. Besökare får en radiomottagare som sätts över neuroningången. Discjockeyn sänder ut

emmessignaler som går rakt in i alla närvarandes multisenseingångar. Blue Jean och Rapsody, nedåttjack som används vid uppspelning av magstarka snuffmultis, säljs över disk. Prednicks DQ sträcker sig tre våningar upp. På fjärde våningen har Craus sitt kontor.

25. FARROD NEUROMASSAGE

Neurosuggestion och vanlig massage utförs av Farrod O'Neal, en engelsk massör och chiropraktor. En våning.

26. CITYMARK BAR

Bar med multisensejacks och drogförsäljning. Serverar luncher och lätta middagar. En våning.

27. CAOBA SOISTRIPS

Soistrips med olika såser serveras med starksprit eller öl över disk av en gammal japan.

28. TICTAC ACTION SENSOMATIC

Stridssimulationer och våldssport i multisense. Bemannad arkad i tre våningar.

29. HOLO HIMMEL

Hologramförsäljning i tre våningar, från hela filmer till konsthologram och reklamhologram för affärer. Ägs av Redian Schwartz, en äldre dam.

30. TIMO TATOO

Lasertatueringar och traditionella nåltatueringar görs av Timo Tatoo, en erkänd konsttatuerare. En våning.

31. NUTRAMIX

Hälsorestaurang med hemkörda soiprodukter. Multisensejacks och emmessäuerstuff finns till försäljning.

32. INTERPOL ELEKTRA

Interpolstation för plan 26-35. Häkten för upp till 30 personer. Kommissarie Dina Lepronova har 12 interpol och 150 vakter till förfogande.

33. SIDI ABOUD MULTISENSE

Specialimport av arabiskspråkiga multisensespel och filmer. Ägs av familjen Aboud. Multisensearkad med arabiskspråkiga spel på andra våningen.

34. MULTI SENSOMATIC

Multisensearkad i en våning med avancerade äventyrsspel och enkla skicklighetsspel. Obemannad.

35. SCHWARTZE AUGE

Multisensearkad i tre våningar. Mjukporr och action.

36. YARUBA CLUB

Nattklubb och bar i två plan för multisense dreads och cyberspacers. Mörka, rökiga lokaler. Mycket emmessäuerstuff och multisensejacks. Här görs affärer med avancerad mjukvara för cyberspace och illegala multisensetagningar. Klubben ägs av Romeo Krassy, en raffinerad överklassyngling bosatt i Müller Block. Den sköts av Niora Diprovo, en ljusskygg refugnik från frisektorerna.

37. ALASIO

Frisering och manikyr i två våningar. Enklare skönhetsvård och ansiktslyftningar utförs mot förbeställning.

38. SACCA MORID

Enkel restaurang i två plan. Gästerna är multisense dreads och cyberspacers. Maten är tämligen usel och de flesta nöjer sig med att dricka ställets billiga hembrända sprit. Ägs av Rashi Morid, nordafrikansk refugnik.

39. SOFT-A-SOUND

Musikmultisensetagningar och äldre holomusik säljs i två plan. Affären sköts av Mark Korfer, en medelålders man.

40. BREEDERS

Bar specialiserad på billig soisprit smaksatt med olika essenser. Multisensejack och emmessäuerstuff.

41. RASCHAL HAUS

Bordell i tre våningar ägd av Elektra. Den sköts av Ydera Sipporo, japorysk refugnik. Ryska och afrikanska refugniks är kontraktsanställda på bordellen. Öppet dygnet runt. Sipporo samarbetar med multisenseproducenter på planet och bor-

dellens anställda gör professionella pornomultisensetagningar som säljs över hela Berlin. Raschal Haus var inblandat i en utpressningshärva hösten -90, när multisensetagningar där kunder kunde identifieras spreds på Nya Hansans interncompunet. Det hela tystades ned.

42. SEXICORN

Porno multisense och äldre hologram. Allt inom pornografi, både direkttagningar och simulerade pornomultis. Snuffband som bara kan köras med säuerstuff säljs under disk. Affären ägs av Elektra och sköts av Ebony Nachstahl, en ung kvinna.

43. TICTAC HARDCORE

Spelarkad i tre våningar med uteslutande porno multisense. Obemannad.

44. MARKTRADE ACTION PORN

Spelarkad i två våningar med pornografiska actionspel, kombinerade med enkla skicklighetsspel. Obemannad.

45. BEIRATH

Bar med multisensejacks. Tillhåll för frilans meatjackzulus i yngre tonåren. Barägaren, Helo Markovitj, är ungarnas hallick och betalar pengar under bordet till Elektra Interpol för att få vara i fred. Markovitj har en lägenhet på andra våningen dit de tar kunderna.

46. STRADLERS

Enkel restaurang i två våningar specialiserad på nudlar och soiprotein. Ägs av Nimrod Stradler.

47. MARK MULTISENSE

Tillverkning av multisensespel utifrån färdiga inspelningar som datorredigeras. Ägaren Hinter Markfelt gör det mesta själv. Han har hjälp av en ljudtekniker och en assistent. Mark levererar och gör uppdateringar av gamla spel åt Elektras TicTac.

48. BURGER MIX

Soiburgare, strips och öl säljs i en sloppig lokal med skitiga plastbord. En våning.

49. GARGOYLE BAR

Liten multisensebar med hemkörd sprit och emmessäuerstuff.

50. ROSODRAKS

Restaurang med ryska specialiteter i två plan, ägd av en rasnik med familj. Hyfsad klass.

51. LADORA MASSAGE

Massage, elektroterapi och gym i två våningar. Ägs av Edoman Ladora som också har den plastikirurgiska kliniken i (52).

52. LADORA BEAUTY CHIRURGO

Plastikkirurgisk klinik i tre våningar. Ägs av Edoman Ladora. Ladora gör facechange jobb åt Firman och Elektra när känsliga personer behöver en ny identitet, men det mesta är vanliga ansiktslyftningar.

53. BARSOOM PROP

Bar i fyra våningar. Barsoom sträcker sig ned genom de två översta våningarna på P30. Det är en vanlig Elektraägd bar, utan multisensejacks och emmessäuerstuff.

54. MS SYNCHROMATIC

Mjukvara för cyberspace och avancerad multisense. Särskilda applikationer och specialvaror kan beställas från leverantörer i Paris och Dai-Tokyo. Affären ägs av Mathew Okura, en veteran inom cyberspacing.

55. HOT WIRE

Försäljning av små cybernetiska implantat som dolkar, nålar, ögon och mikrocybernetik. Ägaren Janicki Ferron förmedlar kontakter med lämpliga kliniker. Hon har ett samarbete med Edoman Ladora på planet.

56. SENSOMATIC CLASSIC

Multisense av gammalt snitt. Arkaden ägs av Sensomatic, som först lanserade tekniken i arkadspel. Spelen är gamla och utnötta. Obemannad i tre plan.

57. WIREFLEISCH

Cyberporno. Sexcybernetik, multisenseporno med

robotar och cyberjocks, allt inom sex mechanica. Affären ägs av Leonore Riefenstahl, en kvinna i 40-årsåldern. Den har två våningar.

58. TICTAC SENSOMATIC

Spelarkad med moderna multisensespel. Obemannad i två våningar.

59. MS MEATMARKT

Porno multisense. Gamla sensomaticsscenarion med dålig bild och tafatt regi. Obemannad i en våning.

60. AKACIA CLUB

Sexklubb för cyberförstärkta och mechanofiler. Frilansande sexbots säljer sig för ED 20. Mer stål och plax än hud bland gästerna. Mycket läder och plaxhud. Rå stämning och mycket säuerstuff. Privata rum en trappa upp.

61. DIMITROS

Diskotek som sträcker sig genom P30 och P31 i sex våningar. Sju barer och två restauranger. Åtta dansgolv. Ägs av Elektra och sköts av Renard Perching, som har sitt kontor på fjärde våningen i P31.



M1: B161: KREUZBERG

HOCH BLOCK

KREUZBERG HOCH ÄR ETT GAMMALT BLOCK. VITTRANDE BETONG OCH ROSTIGA STÅLBALKAR FORMAR EN GRÅ, OREGELBUNDEN FASAD SOM FÖRÄNDRAS FÖR VARJE PLAN. BLOCKET BYGGDES ETAPPVIS FRÅN 20-TALET FRAM TILL 50-TALET, NÄR PENGARNA SINADE OCH ALLT UNDERHÅLL UPPHÖRDE. Det är triangelformat med tjocka ytterväggar av betong där ledningar och kabelgångar ligger. Innerväggarna var ursprungligen också av betong, men har ersatts av modernare plaxväggar där det är möjligt. Det finns några fönster på de översta tio våningarna, annars är fasaden betong och plax. I söder är blocket hopbyggt med Khalif Grau Block, B162. Det är svårt att säga vad ena blocket slutar och det andra börjar.

Invändigt är Kreuzberg Hoch en labyrint. Gamla väggar har rivits och ersatts av nya. Plangolv har huggits upp. Nya våningar med låga tak och trånga korridorer har byggts in. Vatten säljs i flaskor och dunkar. Avfallshanteringen sköts av mutanter från Understadt. Central el och värme har upphört att fungera. Vissa plan har egna generatorer, men de flesta saknar strömförsörjning. Luftrenare finns utsatta överallt, men det är ändå nästan omöjligt att andas på sina ställen. Rulltrappor och hissar fungerar bara på vissa plan.

Befolkningen ökar explosionsartat. I Kreuzberg Hoch bor gaster och refugniks som har att välja mellan att bo kvar, att flytta ned i underjorden eller att flytta ut i frisektorerna utanför stan. De flesta väljer att stanna. Det är trångt, kaotiskt och smutsigt. Stölder, häleri, sexdeals och rån är bästa försörjningen. Sedan 100 år tillbaka bor gaster och refugniks i blocket. Fram till 70-talet bildade det en enhet tillsammans med Khalifblocken och Kreuzberg 5. Sedan 20 år tillbaka belägras Kreuzberg 5 av Metropol. Kreuzberg Hoch och Khalifblocken, B161-65, står utanför belägringen; men alla vet att de står på Kreuzberg 5:s sida i striderna mot flicks.

Kreuzberg Hoch är ett av tio block som ägs av Kreuzberg Combine, allmänt kallat Kreuzcomb. Kreuzcomb äger B156-165. Kreuzberg 5 hotas av tvångsförvaltning på grund av vanskötsel, men Hansan kan aldrig tvinga Kreuzcomb att släppa äganderätten till blocken. Kreuzberg Hoch är kombinatets mest välbehållna block.

Kreuzcomb befinner sig i gråzonen mellan det lagliga och det illegala Berlin. Kombinatet har kontakter med både Nya Hansan, Firman och Katastroffonden. Största delen av verksamheten är illegal. Flera av kombinatets ledare är efterlysta av Hansa Interpol, även om ingen i praktiken skulle våga ställa dem inför rätta. I Kreuzcombs datafiler finns information som kan få ledare för korporationer över hela Berlin på fall. Kombinatets ledare drar sig inte

FAKTA

Höjd: 800 meter
Plan:
- plan: 55
- unterplan: 12, kopplade till Unterstadt
- våningar/plan: 1-4
- plantakhöjd: 12 meter

Plantyper:
- bostads- och serviceplan: 40
- kontorsplan: 10
- övriga: 5

Arbetande i blocket: 62.525
Boende i blocket: 550.300 (uppskattat antal)
Ägarförhållanden: 52% Kreuzberg Combine, 48% Mindre ägare

för att använda den i utpressningssyfte. Kreuzcomb har slutit ett motvilligt samarbetsavtal med Metropol, som har permanenta förläggningar på Kreuzbergstrasse utanför Kreuzberg Hoch. Därifrån leds blockaden av Kreuzberg 5. I gengäld lägger sig inte Metropol i Kreuzcombs leveranser av vapen och mat till de belägrade blocken, så länge det inte rör sig om riktigt tung militär utrustning. På P35 och 36 i Kreuzberg Hoch finns den landsflyktiga ledningen för Kreuzberg 5. Kontakterna mellan de två blocken är livlig genom Unterstadt och luftbroarna, trots blockaden. Kriget ger Metropol resurser och Kreuzcomb en handelspartner. Alla tjänar på att hålla det vid liv. Kreuzberg Hoch består mest av bostads- och serviceplan. Det finns en del mindre, ljusskygga företag i blocket men de tar upp lite plats. Resten är slingrande korridorer, trappor och labyrinter av rum fyllda av refugniks och utförsäkrade gaster; de flesta moslim eller zulu. På P45 och 46 finns Kalifen och Kreuzcombs administration, i den mån det finns någon. Vi beskriver alla plan översiktligt och två i detalj.

VIKTIGA PERSONER

LUCIANA KASHOGGI, "KALIFEN", VD FÖR KREUZCOMB

Kalifen av Kreuzberg, som Kreuzcombs VD kallas, är sedan tre generationer tillbaka ledaren för familjen Kashoggi. Våren 2083 lönnmördades den förra kalifen Armand Kashoggi på en fest i Müller Block och hans syster Luciana blev kalif. Hon har sedan dess manövrerat för att hålla sig vid liv och förhindra maktlystna släktingar från att slå sig samman mot henne. Luciana är 54 år, men började behandlas med åldersfördröjning när hon var 25. Hon är lång och mörk med svart hår och svarta ögon. Hon är ständigt omgiven av tio livvakter och rör sig aldrig i offentliga miljöer.

LEONARD KASHOGGI

Lucianas bror är 60 år, men till det yttre mellan 20 och 25. Han är en notorisk rumlare som sover hela dagarna och försvinner ut till de mest exklusiva klubbarna och barerna på nätterna. Leonard är lång och mager med härjad blick och rufsigt svart hår. Han är omtalad för sina illegala och mer eller mindre perversa vanor, inklusive kannibalism och snuffkills.

KREDMON LEMAR

InterPolchef. MetroPol har inget inflytande över Kreuzbergs inre säkerhet. Lemar har suverän kontroll över blockets stora säkerhetsstyrkor. Han sköter en del av vapensmugglingen till Kreuzberg 5. Lemar är en lång, muskulös man med rakat huvud och kortklippt, blont skägg. Han är ständigt omgiven av fem livvakter.

ATANAME KREDLOV

Ledare för Razors, Kreuzcombs SVOT-styrkor. Kredlov är en lång och muskulös man i 45-årsåldern. Han går alltid klädd i kevlaroverall med en gausskarbin över axeln.

ANDER MOLIN

Chef för Metropol Svot Special B161. Molin är ansvarig för den stående belägringen av Kreuzberg 5. Han bor sedan fem år tillbaka i en lyxinredd barrack på Kreuzbergstrasse. Molin är en kort, mörk man med härjad blick. Han går alltid klädd i uniform och är oerhört pliktmedveten. Han försöker förgäves stävja korrumptionen i de egna leden.

JUMAR MEREWE

Kongressordförande för KBZ. Merewe hör till den lilla minoritet som vill se en upplösning av belägringen av Kreuzberg 5. Han vill se blocken utropade till en autonom sektor tillsammans med Kreuzcombblocken. Men varken Kashoggi eller MetroPol är egentligen intresserade av någon lösning. Merewe är i praktiken gisslan hos Kreuzcomb. Han är en lång och mager svart man mellan 50 och 60 år.

HEINREK WESFAHLT

Firmans man. Firman och Kreuzcomb har en del konflikter, men samarbetar ändå. Wes-

fahlt är en slipad diplomat som företräder Firmans intressen inför Kreuzcomb. Han är i 40-årsåldern, kort och senig med rakad skalle och mörka glaslober i ögonhålorna. Han omges alltid av fem livvakter.

ÄVENTYRSUPPSLAG

VIP-KORP FÖRSVUNNEN I BLOCKET

En höjdare har försvunnit efter att ha följt med Leonard Kashoggi hem under en vild fest. Kreuzcomb förnekar att han någonsin varit i blocket. Rollpersonerna måste infiltrera Kreuzcombs plan i blocket för att finna spår. Med mycket försiktighet och diplomati kan de få prata med Leonard Kashoggi. Han säger att höjdaren envisades med att vilja bege sig ned i Kreuzberg Unter. Leo gav honom en livvakt och vägvisare när han inte ville ändra sig. Sedan dess har han inte sett honom. Leonard är intresserad av att lösa problemet och ger rollpersonerna en vägvisare till Kreuzberg Unter. Efter viss möda hittar de höjdaren, som hålls fånge av kidnappare.

BROTTSLING GÖMMER SIG I BLOCKET

En livsfarlig förrymd rehabfånge befinner sig i blocket. Kreuzcomb vill inte släppa in MetroPol. Rollpersonerna skickas in för att hitta brottslingen. Han gömmer sig någonstans på bostadsplanen och lämnar ett spår av mördade wohners efter sig.

GISSLAN HOS KREUTZCOMB ELLER GÄNG

Kreuzcomb har tagit en av Fondens män som gisslan sedan Fonden har stoppat drogleveranserna till Kreuzberg. Läget är låst. Rollpersonerna hyrs av Fonden för att infiltrera och få ut gisslan, som hålls på P2 av Razors.

GALNING MÖRDAR FOLK I BLACK BAZAAR

En galning mördar meatjacks i Black Bazaar. En av de mördade var vän till rollpersonerna. De måste hitta mördaren, som visar sig vara en snedtänd veteran och medlem av Razors.

LIVVAKTER ÅT KORPAR SOM FÖRSVINNER

Rollpersonerna hyrs som livvakter åt unga VIP-korpar som ska slå runt på en fest hos Kashoggis. Det blir vilt och förvirrat. Korparna försvinner och spåren pekar mot Kreuzberg 5. Rollpersonerna måste ge sig in i de ockuperade blocken för att hitta sina skyddslingar.

LIVVAKTER ÅT FEDORA KASHOGGI

Rollpersonerna hyrs som livvakter åt Lucianas dotter Fedora. Hon kidnappas av MetroPol, som vill få ur henne information om Kreuzcombs försvar. Rollpersonerna måste frita henne från MetroPolbarrackerna på Kreuzbergstrasse där hon hålls fången.

INFILTRATION FÖR METROPOLS RÄKNING

Rollpersonerna sänds in av MetroPol för att samla information om Kreuzcombs försvar och om vapensändningarna mellan Kreuzcomb och Kreuzberg 5. De lyckas infiltrera Razors, men avslöjas som agenter och sätts i arrest i väntan på avrättning. Därifrån lyckas de rymma och måste fly ut ur blocket innan de grips igen.

INSÄNDA AV MEDIABOLAG FÖR ATT TA SIG IN I KREUZBERG 5

Lechner Media, ett Sieger-Bauhausföretag, hyr rollpersonerna för att göra multisenseupptagningar inne i Kreuzberg 5. De måste förhandla med Kreuzcomb InterPol för att över huvudtaget släppas in i de ockuperade blocken. Med rätt mutor guidas de genom Blå vägen in i Kreuzberg 5. Där dras de direkt in i strider.

M1:B161 Planöversikt

P-12-[-5]. UNTERSTADT

Myllrande, livlig del av unterstadt med stor svartabörshandel.

P-6-[-5]. BLÅ VÄGEN

Genom halvt raserade garage och kulvertar går en livlig trafik av människor, vapen och

livsmedel mellan Kreuzberg Hoch och Kreuzberg 5. Metropol SVOT gör ibland räder ned till Blå vägen, men slås alltid tillbaka. Kreuzcomb och ockupanterna har alltid 1000 tungt beväpnade vakter i gångarna. Planen har fått sitt namn av den blåmålade betongen.

P-4-(-3). UNTERMARKT

Underjordiskt garage med marknad för knark och livsmedel. Metropol gör ständiga räder ned och griper folk.

P-2. U-BAHNPLAN

U-bahn är avstängd under Kreuzberg Hoch. Stationen har murats igen, men den bryts hela tiden upp. Tågen kör förbi i högsta hastighet. Då och då dumpar någon järnskrot på spåret så att ett tåg kraschar. Det leder till brutala metropolrepressalier i UnterMarkt och Black Bazaar.

P-1. UNDERHÅLLSPLAN

Totalt förfall. Metropol kontrollerar underhållsplanet för att ha en hållhake på Kreuzcomb, men i praktiken styrs inga av blocksystemen härifrån. Avfallsåtervinningen har kraschat och fyllts med lik som dumpas från P1. De ruttnar och äts av tusentals råttor som håller till på planet. Det går inte att andas utan mask.

P1. BLACK BAZAAR

Se detaljbeskrivning.

P2. RAZORPLAN

Tillhåll för Razors, Kreuzcomb Interpols egna SVOT-styrkor. De är 1500 och används i strider inom blocket, mot Firman och Fonden och vid behov mot Metropol. Razors är värvade bland veteraner från vinterkriget mot Petersburg och nordafrikanska vets. Det sägs att Hansans Interpol ibland hyr dem för smutsiga jobb.

P3-20 BOSTADSPLAN

Ursprungliga väggar och golv är utslagna. Varje plan är indelat i 3 våningar med 2,5-3 meter i tak. Smala korridorer löper mellan lägenheter byggda av prefab plaxelement. Som mest trängs 15.000 gaster och refugniks på varje plan, åtta-tio stycken i en tvåa på 50 kvm. Enstaka affärer, vattenposter och trånga barer är den enda servicen. Rulltrappor och hissar fungerar inte. Gängen, tre eller fyra på varje plan, kontrollerar vattenförsörjning och matleverenser.

P21-24 MESSERMARKT

En av Berlins största illegala vapenmarknader. Planen består av 12 våningar förbundna av rulltrappor och hissar. En alkogenerator på P23 ger ström. Varorna förs in från A-bahn Kottbusserdamm som passerar P21. Handeldvapen säljs över disk. Större leverenser görs upp i kontorsrum på P22. Stora leverantörer som Müller och Nagara har kontaktpersoner på Messermarkt.

P25-34 BOSTADSPLAN

Som P3-20.

P35-36 KONGRESSEN

Kongressen var fram till 2086 den politiska ledningen för KBZ (Kreuzberg Besetz). Det året påbörjade kongressen förhandlingar med metropol och Nya Hansan om ett hävande av blockaden. Men de gick för snabbt fram. Delar av KBZ revolterade och slängde ut ledningen, som gick i exil i Kreuzberg Hoch. Kongressen har fortfarande stort inflytande inne i Kreuzberg 5 och försöker hela tiden att störta den nuvarande ledningen. 2091 består Kongressen med ledamöter, familjer och tjänare av 1200 personer som bor och arbetar på P35-36. Planen har egen elförsörjning från en alkogenerator och bättre standard än de andra bostadsplanen i blocket.

P37-44 BOSTADSPLAN

Som P3-20.

P44-50 KREUZCOMB

På planen finns administration för Kreuzcomb och bostäder för kombinatets ledning. P45 och P46 är familjen Kashoggis bostads-

plan. På P47-50 finns Kreuzcombs administration. P46 beskrivs närmare nedan. P44-50 försörjs av en egen elgenerator och eget vattenreningsverk.

P51-55 BOSTADSPLAN

Bostäder för interpoliser, viktiga tjänare och mindre viktiga familjemedlemmar ur kombinatets ledning. Egen elgenerator och vattenförsörjning från P44-50. Bättre lägenheter än i resten av blocket, även om det är slitet.

PLANBESKRIVNINGAR

M1:B161:P1 BLACK BAZAAR

Black Bazaar är blockets största marknad: den gamla entréhallen med omgivande kontorsrum är omvandlad till en labyrintisk basar med små, skitiga butiker åtskilda av av plaxskivor, plåt, tyg och plastskynken. Ursprungliga rumsindelningar finns bitvis kvar, bitvis har de rivits ned. Nu slingrar sig smala gångar fram mellan avbalkningar av plax och plåt. Luften är tung av rök, kryddor och kraschad ventilation. Basaren sträcker sig från Kreuzberg Hoch till Khalif Süd (B165), genom fem block och ut på A-bahnlederna utanför blocken. Här beskrivs bara den nordligaste delen i Kreuzberg Hoch.

I hela basaren är det 15 meter till taket. Skiljeväggarna räcker aldrig hela vägen upp, utan slutar tre eller fyra meter upp i luften. En del byggnader har två eller tre våningar. Metropolbarracker staplade på varandra är de mest stabila byggnaderna i basaren. En tjock, svart rök ligger under taket. Belysningen fungerar inte. Lyktor och fyrfat lyser upp gatorna. De breda gångarna är 2-3 meter från vägg till vägg och kallas gator. Mellan dem löper 1-2 meter breda gränder. Marken är täckt av avfall och kloakvatten.

Det finns ingen el. Batterier används för elektriska apparater. Mat lagas över öppna fyrfat. Vatten säljs från tankbilar och av wassiri, vattenförsäljare med stora plastdunkar på ryggen. Slingrande nödtrappor leder från Black Bazaar upp i resten av blocket. Folk kommer från hela Kreuzberg Hoch och Khalifblocken för att handla. Korpar kommer för att hyra guider ned i Kreuzberg Unter eller för att köpa sex av cossericks — meatjack-kosacker som säljer sig på klubbar i norra delen av Black Bazaar. Gaster och refugniks betalar en dollar natten för en sovplats hopträngda i rum avskärmade av plaxskivor.

VIKTIGA PERSONER

ÖZAL BARKAT

Planets mäktigaste person. En storväxt, fet man i 50-årsåldern med glest grånat hår och en konstgjord högerarm. Barkat leder planet från sin bar Barkats.

AYESHA BARKAT

Özals syster, en fet kvinna i 45-årsåldern med rödfärgat hår och tatueringar över hela kroppen. Hon hyr ut säkerhetspersonal och har kontroll över säkerheten på planet.

HALL ADNERT

En medelålders, senig och välbevarad man med rakad skalle och konstgjord käke. Adnert är en slipad fixare. Han ordnar allt till rätt pris. Han rör sig en del i den högre societén på nätterna.

ASHANTI VP PARKER

En lakonisk, godmodig robot som har dämpat sin ursprungliga stridsprogrammering något. Parker är en effektiv affärsman, utan att för den skull vara girig. Han/hon tycker om att berätta sitt livs historia för den som har tid att lyssna.

NIMOY MCKEEL

Barkats närmaste man och ledare för Vargarna, planets starkaste gäng. McKeel är storväxt och kolsvart med rakat huvud och röda ögonimplantat. Han talar inte i onödan och kan bli synnerligen brutal om han brusar upp.

1. ZULU QUARTERS

Hem för 1500 zulu refugniks. Salar med madrasser på golvet eller rostiga resesängar skiljs åt av plaxväggar, plastskynken uppspän-

da på träramar eller korrugerade plåtskivor. Här och var finns riktiga barracker, stulna från Metropol. Smala gränder slingrar sig mellan rummen och barrackerna. Dörröppningarna täcks av draperier eller plastskynken. Lejdare och trappor av stålgaller och plax förbinder rum och barracker två, ibland tre, våningar upp. Frilansare och zulufamiljer bor här. En del har bott i samma provisoriska rum i generationer. Folk kokar mat över fyrfat, spelar tärning och tillverkar småprylar att sälja i basaren.

2. DREGSEKTOR

Försäljare av stöldgods och skräp blandas med sovplatser och opiumhålor i samma labyrint av plåt och plaxskynken som i Zulu Quarters. Här säljs opium i alla former, importerat från odlingar i Nordafrika och Paris. Det mesta säljs rått för rökning och en tjock, kväljande opiumrök ligger över sektorn. Dregsektor har 28 opiumhålor och horsebarer med rökare och tjackare utslagna på golvet.

3. HARTWARE SOUK

Marknad med butiker som öppnar sig mot 1,5 meter breda, slingrande gränder. Väggarna är av plax och plåt, men något mer permanenta än i Zulu Quarters och Dregsektor. Största delen av souken är i två plan. Över gränderna förbinds barracker och skjul av lejdare. Här säljs stöldgods, knark, vapen och elektronik osannolikt billigt.

4. VARGARNA

Tillhåll för de 300 man som under Özal Barkat kontrollerar norra delen av Black Bazaar. Vargarna är män från 20 år och uppåt. De leds av Barkats närmaste man, Nimoy McKeel. Vargarnas område består av sovutrymmen och samlingsrum åtskilda av plåt- och plaxskivor blandade med metropolbarracker.

5. KOPNICKS

Försäljning av tunga vapen: maskingevär, laserkanoner, plasmakarbiner i en byggnad som består av tre metropolbarracker utbyggda med plaxskivor. Neon Kopnick köper svartlistat material från vinterkriget som enligt fredsavtalet skulle förstöras av Nya Hansan. Priset är inte högre än på öppna marknaden och inga licenser eller slutanvändningsavtal krävs. Vapnen finns i lager i Siemensstadt och levereras efter överenskommelse. Kreuzcomb kontrollerar Kopnicks köpare för att inte råka i konflikt med Metropol eller Hansans Interpol.

6. ARAMAS

Kafé och bar i två våningar byggda av vita biobetongskivor som ser ut att krascha ihop när som helst. På övervåningen finns en spelklubb med höga insatser. Baren ägs av Abarra Maroon, maroc refugnik.

7. KB BOMB

Boxningsklubb i två våningar. Träning på bottenvåningen. En trappa upp finns ett kafé där de som kan koderna hyr proffstorpeder.

8. MAZOUKS

Droger och apoteksvaror säljs i tre hopbyggda barracker. Allt kemiskt, biologiskt och farmakologiskt finns till salu. Beställningar kan göras på varor som måste stjälas eller tillverkas.

9. KAMARI CYBERNETIK

Nattsvart cyberklinik som enbart arbetar med UAO. Ägs av Alemone Kamari, zulu refugnik och kirurg från CapCity.

10. DROP-OUT SEKTOR

I skjul av plaxskivor och bråte i två och tre våningar väntar drop-outs och blowkopfe på slutet. Det stinker av billig acid, spyor och avföring. Pesten härjar och de döda ligger kvar tills någon tröttnar på stanken och dumpar dem i det kraschade avloppssystemet till P–1, där de samlas i avfallsanläggningen och göder råttorna.

11. GASTERBARACK

1000 gasters som har väntat på fullt medborgarskap ett par generationer trängs i barracker och skjul. Några av dem har jobb i andra block. De flesta lever på nödhjälp.

12. MENETS

Härbärge av sex hopsatta barracker i två våningar. En tallrik couscous och en madrass på golvet kostar 15 cent. Klio Menet är moslim rasnik och bor i en av barrackerna.

13. U-BAHN KREUZBERG HOCH

U-bahnstationen stängdes för tio år sen. Genom den nya, avstängda stationen går den vanligaste vägen ned till Kreuzberg Unter. Inne i stationshuset säljs stöldgods och guider erbjuder sig att visa vägen ned i Unterstadt. Det slutar nästan alltid med döden för den som är dum nog att följa med. Ett 40-tal människor bor i papplådor längs väggarna inne i stationshuset.

14. SOUK

Marknad för livsmedel, simpelt hantverk och stöldgods. Det finns 30 eller 40 kaféer invävda mellan butikerna. Här finns inga gränder. Du går genom en butik för att komma till nästa. Rangliga trappor leder upp till andra och tredje våningen. Här finns elektronik, tatuerare, slavar, hushållsmaskiner, musikklossar, sprit, vapen, kommunikationsutrustning, friterad syntisoi, nudlar, kaféer, fyrfat, kolbriketter, vattenreningsutrustning och allt annat man kan behöva i ett slumblock.

15. U-BAHNPLATZ

Tiggare och hemlösa sover på den öppna platsen utanför U-bahnstationen. En rasnik säljer vatten från en tank på hjul. Mitt på platsen går fem stillastående rulltrappor upp till P2. Det är den vanligaste vägen vidare upp i blocket. En vanlig trappa går ned till P–1, men den vägen är blockerad av betongskivor. Med jämna mellanrum kommer råttorna upp från P–1 genom galler i golvet och sprickor i betongskivorna i trappan.

16. COSSERICK ZONE

Dreggklubbar, barer och bordeller där kosacker och andra hardwired meatjacks säljer sig till korpar och metropoliser. Från Cosserick Zone finns flera nedgångar till Kreuzberg Unterstadt.

17. WIREWORKS

Cosserickklubb byggd av vit plax och stålgaller och i två våningar. Live-show efter 22.00. Våldsamt och vansinnigt med mycket steroidknark och halos. Ingen utan cyberförstärkningar gör klokt i att gå hit.

18. AXHALI SALOON

Bar och nattklubb. En del cossericks och hardwired, men det är mer blandat än på Wireworks. Våldsamt.

19. DEMO MULTISENSE

Inspelning och försäljning av HCS-emmes (Hard Core Snuff Multisense) i en studio i två våningar, byggd av plaxelement och biobetong. Riomer Kazdan äger studion och företaget. Medverkande hämtas från Cosserick Zone och Unterstadt.

20. HIGH GUARD

En verkstads- och kontorslokal byggd av stålplattor i två våningar. Uthyrning av säk- och stridsrobotar. Robotunderhåll och försäljning av reservdelar. Ägaren är Ashanti VP Parker, en gammal ashanti-android från AKAB.

21. ROBO BARRACK

Bostäder för robotar, tåliga skjul av stålplattor, plax och betong. 250 robotar och androider bor här. De flesta jobbar åt VP Parker.

22. ASHANTI KREUZ

Bar och klubb för robotar och androider i första hand. En del robo meatjacks och människor som gör sexdeals med robotar håller till på Ashanti. Ägaren är, namnet till trots, en Calvin Standard.

23. ROBO SOUK

Marknad i samma stil som souk—inga gränder, bara sammanbyggda rum i tre dimensioner. Här säljs elektronik och reservdelar till robotar och avancerad mekanisk utrustning. Billiga cyberkirurger arbetar i hettan och smutsen.

24. AYESHA SECURE

I fem hopbyggda barracker finns ett säkerhetsföretag som hyr ut livvakter, butiksbeskydd,

torpedjobb och larmstjänst. Runt barrackerna finns en kåkstad där firmans anställda bor. Ayesha Secure ägs av Özal Barkats syster.

25. CASINO CLUB

Spelklubb i två våningar, omgiven av rangliga kåkar och barracker med barer och krogar. En ranglig ståltrappa leder upp till andra våningen, där ingången till Casino Club finns. Klubben kräver medlemsskap och är exklusiv för att ligga i Black Bazaar. Insatserna ligger runt 10.000 ED.

26. KAFÉ BARKAT

Bar och nattklubb. Högkvarter för Özal Barkat, akbar över basarens norra delar. Kaféet har två våningar byggda i svarta betongelement. Barkats kontor och bostad finns på andra våningen. Kaféet har en stor bar, ett litet kasino och rum för privata överläggningar. Här håller ledarna för Black Bazaar, bistra män vaktade av pro-guards, till.

27. DÄNIK KZ

1200 dänikfamiljer bor i skjul och barracker i tre våningar. De väntar på GA-licens (gästarbetarlicens) för att kunna ta skitjobb åt korparnas leverantörer.

28. BARER

Tolv barer och serveringar i två plan. Skitigt och nedgånget. Unga däniks hänger här och hoppas på frilansuppdrag från Barkats eller Kreuzcomb.

29. KARMEL

Bordell i två våningar omgiven av skjul och barracker med barer och fritterserveringar. Karmel är specialiserad på exotik och har sina kunder bland metropoliserna och Kreuzcombs korpar. Unga zulu refugniks och däniks jobbar på bordellen.

30. FONDHÄRBÄRGET

Femton nödbarracker står staplade på varandra i tre våningar. Katastroffonden står för kostnaderna och serverar ett mål mat om dagen. Blandade refugniks bor här.

31. KOSACKARENA

En öppen plats omgiven av skjul som rymmer barer, vadslagningskontor och billiga serveringar. På arenan hålls strider till döds mellan kosacker, robotar och frivilliga varje natt. Vadslagningen kan komma upp i stora summor. En våning upp i skjulen bor barägare och kosacker.

32. HYPE

Omgivet av skjul och barracker ligger en klubb i vad som en gång var en servering i blockets entréhall. Den nedslitna inredningen med golvfasta bord och stolar kring en bardisk finns kvar. Hype är en multisenseklubb för cybercossers — kosacker med multisensejack och mioplant. Emmesdroger säljs över disk och kosacker ligger inpluggade och halvt medvetslösa längs väggarna.

33. RATTENFALLE

Tiggarkvarter med fallfärdiga skjul av plastskynken och plaxskivor byggda runt en öppen plats. Det finns inga gränder eller gångar mellan skjulen. Man måste gå genom stinkande rum fyllda av tiggare och krymplingar för att komma ut på Rattenplatz, den öppna platsen där en nedgång till Unterstadt finns. Det är skitigt, pestsmittat och hopplöst. 2500 sjuka och handikappade bor i Rattenfalle.

34. VETERANERBLOCK

Veteraner från vinterkriget mot Petersburg, de flesta handikappade och mer eller mindre psykotiska, bor i skjul och barracker. 2000 veteraner, några med familjer, finns i området. De lever på en liten pension från armén och har bättre standard än de flesta andra i blocket.

35. HALL ADNERT

I en gammal kontorsdel av entréplanet som fortfarande är intakt håller fixaren Adnert till. Han ordnar skydd och bevakning åt korpar och regos som vill ned i Unterstadt, upp i Kreuzberg Hoch eller in i Kreuzberg 5. Han har också ett stall av call-girls och kosack

meatjacks som levereras till rika korpar i övriga Altstadt. Adnert bor på andra våningen i lokalerna och har sina kontor på första våningen, där det också finns en riktigt bra bar. Runt kontoren står några barracker där hans anställda bor.

36. YASMAL

Bar och nattklubb byggda av plaxelement runt trappor som leder upp till P2. Hit kommer en hel del korpar som gör affärer med Adnert.

37. ROTESEKTOR

Skjul och barracker åtskilda av smala gränder. Här finns sexklubbar, frilansande meatjacks, live-shows och multisense porno. Många kosacker, mutanter och robotar arbetar här. Club Cozinski är den största specialisten på kosack live-shows med publikmedverkan. Den ligger i bevarade lokaler mitt i rotesektor.

38. KOSACKSEKTOR

Skjul och barracker bebodda av kosacker, mer eller mindre neddreggade och utslagna. Några barer finns i sektorn. Våghalsiga korpar söker sig hit för sexdeals med frilansande kosacker.

39. CLUB ADNERT

En nattklubb ägd av Hall Adnert, byggd av plaxelement i två våningar. Här finns bar, nattklubb och kasino. Medlemsskap krävs. Det är mest korpar och höjdare från Kreuzcomb som kommer till klubben.

40. BLACK TRABANT

Bar och nattklubb, mest för torpeder och krigsveteraner. Lugn stämning och mindre bråk än på planets andra barer.

41. PFEILSEKTOR

Barer, klubbar och spelhålor i en labyrint av skjul och bevarade rester av de kontor som tidigare fanns här. Metropoliser kommer ofta in från belägringen ute på Kreuzbergstrasse.

M1:B161:P46 KALIFATET

Familjen Kashoggi har enligt egna beräkningar 2045 medlemmar, varav 244 tillhör den inre kretsen ur vilken kalifer och ledare för Kreuzcomb hämtas. Kalifatet omfattar P45 och P46. På P45 bor 115 personer ur familjen. På P46 bor Luciana Kashoggi med familj, hennes bror Leonard, deras kusin Rimoran och två farbröder, Hasim och Bernardo. Där finns också representationsutrymmen för Kreuzcomb och logement för alla de livvakter som familjen omger sig med.

P46 är till största delen byggt i en våning med 15 meters takhöjd. På enstaka ställen har en extra våning byggts till så att takhöjden minskat till 10 meter på första våningen. Taket är format till ottomanska valv på största delen av planet. Arkitekturen är genomgående neosaudisk, med valvbågar, nonfigurativa betongristningar och väggar och tak i svart glas och stål. Golven är blankslipat stål eller svart sten, här och var täckt av tjocka mattor med skiftande mönster i neon, svart och rött. Korridorer och rum är upplysta av neonrör och flourescerande fält inlagda i väggar och tak.

Våningen rymde ursprungligen en mekanisk industri, något som fortfarande syns i de bärande bjälkarna och pelarna av stål och betong som har lämnats kvar. Familjen Kashoggis förflutna i asteroidbältet lämnar också sina spår — delar av våningsplanet har nollgravitation med hjälp av ZeroG-element. De äldsta familjemedlemmarna har inte vant sig vid NormG. Inredningen påminner bitvis om den man kan hitta på de äldsta stationerna i bältet. Fyra broar går över Kreuzbergstrasse till Kreuzberg 5 från planet. De är bevakade och minerade för att hindra flyktingar från att ta sig över. Minorna kan deaktiveras från Kreuzcombs bevakningscentral.

VIKTIGA PERSONER

NIKO C38

Kapten för livgardet. Niko är en cyberreplo, en första generationens replikant med genetiska förändringar som gör honom extremt resistent

mot COS-effekt. Han är mer maskin än människa med stålförstärkt benstomme, reflexförstärkning, neuronvapenkopplingar, stålklor, IR/LI-ögon med avståndsbedömning och vapensikte, radar och radio, gasfilter och förstärkt hud. Trots det ser han helt mänsklig ut, fotomodellsvacker med kortklippt, ljust hår.

AKROMAIN DEBOURS

Adminchef för P46. Debours sköter alla praktiska detaljer kring varuleveranser, underhåll, tjänstgöringsscheman och liknande. Han är kort och något överviktig med rakad skalle. Han går klädd i neonflourescerande silkesoveraller.

CYBERREPLOS

Kashoggis elitvakter. Liksom Niko C38 är de mer maskiner än människor. De är 1,80 långa, muskulösa och bildsköna mordmaskiner. Cyberreplos är tillverkade i serier om tio eller tjugo tvillingar som bara kan skiljas åt på serienumret de har inbränt vid tinningen. De lyder blint Kashoggis order.

RIMORAN KASHOGGI

Lucianas kusin, en 90-årig man som till det yttre är i 40-årsåldern. Han deltog i rymdexpansionen på 20-talet och har aldrig riktigt acklimatiserat sig på Jorden. Han ägnar all sin tid åt biokemisk forskning och utveckling av replikanttekniken. Det är efter hans ritningar cyberreplos är konstruerade.

HASIM KASHOGGI

Lucianas farbror, en 90-åring som till det yttre är i 35-årsåldern. Han lever ett lugnt och tillbakadraget liv tillsammans med sin bror och har överlevt familjefejderna genom att diplomatiskt undvika att delta i maktkampen.

BERNARDO KASHOGGI

Hasims 86-åriga bror, också han i 35-årsåldern till det yttre. Han deltog i Kreuzcombs expansion på 60-talet, men har undvikit all politisk inblandning de senaste 20 åren. Han vill undvika en ny maktkamp i kalifatet och försöker främja stabiliserande krafter, framför allt Luciana.

Planbeskrivning

1. LOGEMENT FÖR KASHOGGIS PERSONLIGA LIVGARDE

250 vakter bor i 20 logement i två våningar. Samtliga är första generationens replikanter — fysiskt perfekta, obrottsligt lojala och dödsföraktande. De har svarta uniformer med kevlarvästar och plaxhjälmar. Logementen är enkla, med stålsängar och golvfast inredning. Utöver vakterna bor 300 enklare replikanter och slavar i logementen.

2. OFFICERSBOSTÄDER

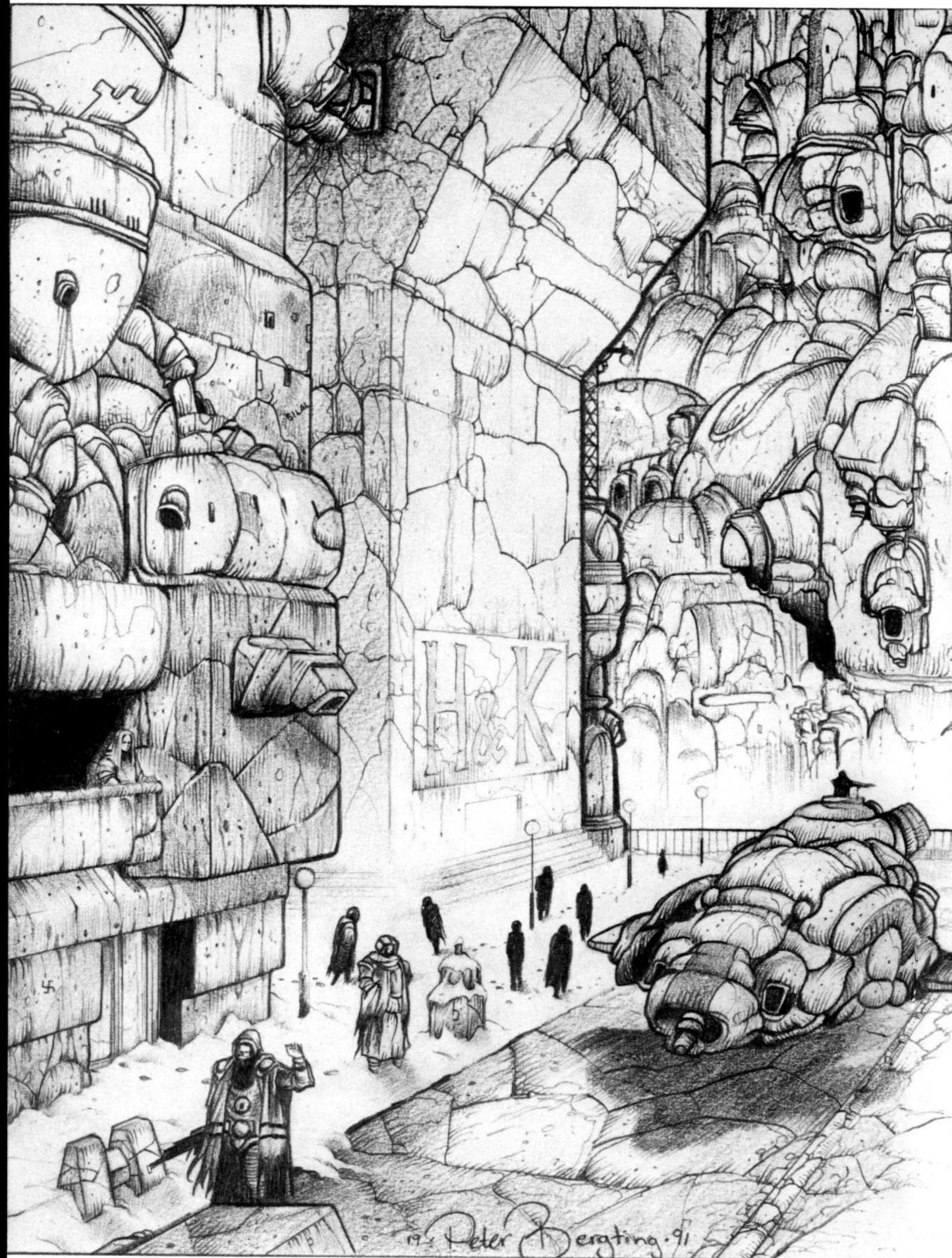
Inkvarteringar för gardeskaptenen och planets administrativa chef Akromain Debours.

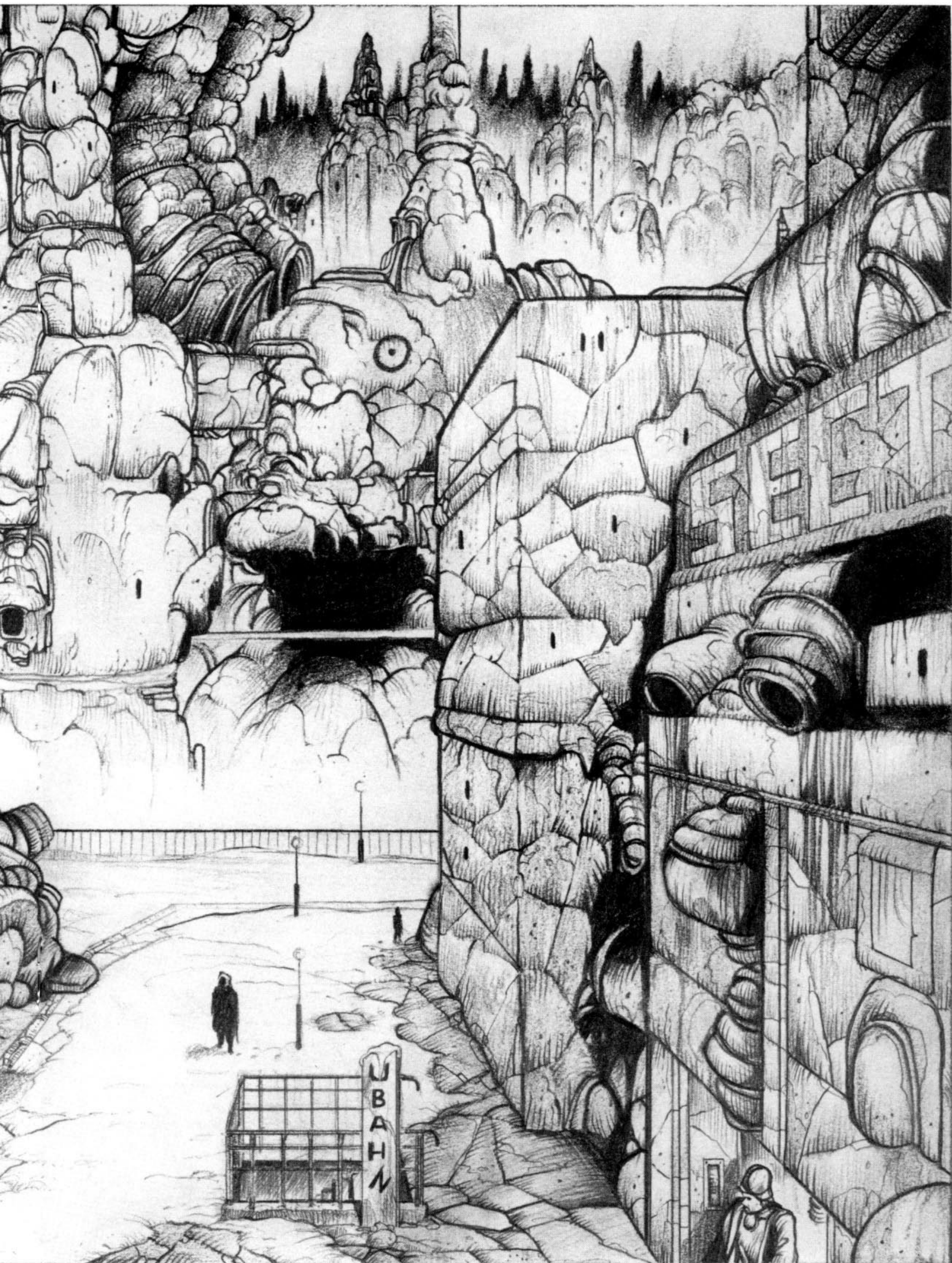
3. LEONARD KASHOGGI

En bostad i ett, bitvis två plan. Golven är slipat stål, väggarna rökfärgat glas och taket stålvalv. Datorutrustning och elektronik ligger öppen i väggarna. Precisionshologram från asteroidbältet projiceras på väggar och golv i några av rummen. De inre 12 rum där Leonard vanligen vistas har ZeroG. Luften är syrlig och parfymerad. Replikanter, slavar och klienter finns i alla rum. Leonard är ständigt omgiven av 12 cyberreplos — replikanter designade att tåla obegränsade mängder cybernetik utan risk för COS.

4. RIMORAN KASHOGGI

Tre våningar med fyra meter i tak, alla i ZeroG. Rummen är kopior av stationsarkitekturen i bältet — stål och plax i tak och väggar, färgmarkeringar på olika våningsplan, golv- och väggfast inredning av plax. Rummen är elementbyggda, så att väggar, golv och tak kan flyttas vid behov. Elektronik, styrsystem och ventilationens stora fläktar ligger öppet i väggarna. Slavar, klienter och Rimorans egenhändigt konstruerade replikanter finns i alla rum. Rimoran lämnar aldrig sin bostad. Han befinner sig i oftast i sitt laboratorium på tredje våningen. Han är omgiven av tio cyberreplos, specialiserade på strid i ZeroG.


H&K
Peter Bergting ·91


UBAHN

5. HASIM OCH BERNARDO KASHOGGI

Leos och Lucis åldrade farbröder bor tillsammans med ett femtiotal slavar och replikanter, 20 fruar och 13 minderåriga barn i ett våningsplan med högt i tak. Gravitationen är normal. Golvet är svart sten och stål, väggarna stål och glas. Neonljus lyser upp. De två bröderna omger sig med 12 cyberreplos.

6. BEVAKNINGSCENTRAL

Härifrån sköts säkerheten för P45-50. Hundra specialreplikanter är inkvarterade i anslutning till bevakningscentralen.

7. REKREATION OCH REPRESENTATION

Salar i ett plan med gotiskt välvda, höga tak och blankslipade stålgolv. Väggarna är omväxlande stål, glas och kakel. I huvudsalen finns en simbassäng, oanvänd sedan länge, där Rimorans genetiska konstruktioner simmar omkring och äter varandra. Runt bassängrummet finns mindre rekreationsrum som fortfarande används ibland.

8. ARBETSRUM OCH REKREATION

Två våningsplan, bitvis NormG och bitvis ZeroG. Här finns administration som rör de känsligaste delarna av Kashoggis och Kreuzcombs affärer. Personliga sekreterare, chefsekonomer och planeringsfolk bor och arbetar här. Arkitekturen är samma imiterade stationsdesign som på resten av planet.

9. TJÄNSTEBOSTÄDER

Bostäder för tjänare och slavar i tre plan. Personliga tjänare, slavar och livvakter bor i anslutning till sina herrar, men planets övriga tjänstefolk är inkvarterade här. Det är trångt, rörigt och livligt.

10. TJÄNSTEBOSTÄDER, KÖK OCH SERVICE

Kök för hela planet, underhållsservice och bostäder för tjänare och slavar i tre plan.

11. LUCIANA KASHOGGI

Lucianas privata bostad i en, men på sina ställen två våningar. Gravitationen är normal. Arkitekturen är samma som på övriga planet — stålgolv, väggar av stål och färgat glas, höga valv av stål och plaxglas. Alla ingångar till våningen bevakas av cyberreplos. Det finns färre slavar och replikanter än på övriga planet, bara 30 i hela våningen. Luciana har 12 cyberreplos runt sig.

12. REPRESENTATION

En balsal med höga valv och golv inlagt med asteroidsten. Salen används till representation och större fester inom familjen. Den är omgiven av mindre rum.

13. HISSAR OCH TRAPPOR

En särskild generator driver hissarna så att de går genom hela blocket. De kan bara användas av den som har rätt kod.

14. DIMI, ALISON OCH FEDORA KASHOGGI

Lucianas tre tonåriga barn delar på 25 rum runt en gemensam sal. Gravitationen är normal. Det är fullt av slavar, replikanter, tjänare och klienter. Ingångarna till våningen är bevakade, men inte lika noga som till (11). Barnen vaktas av vardera två cyberreplos.

15. OFFICIELLA MOTTAGNINGSRUM

En sal i två plan som sträcker sig i avsatser vidare upp till P47, omgiven av mindre rum. Den används bara vid speciella tillfällen.

16. KONTOR

Lucianas officiella kontor, bevakat av tio cyberreplos. Här finns hennes personliga sekreterare och rum där hon tar emot affärskontakter.

17. FORDONSRAMP

Går ned till Kreuzbergstrasse A-bahn P40.

18. HELIKOPTERPLATTA

Tre pansarcrackers står på plattan.

ALTSTADT UNTER

ALTSTADT UNTER ÄR DEN ÄLDSTA OCH MEST UTBYGGDA DELEN AV BERLIN UNTERSTADT. UNDER HELA SEKTORN STRÄCKER SIG 20 UNDERJORDISKA PLAN NED TILL 300 METERS DJUP. DET GAMLA U-BAHNNÄTET SOM FÖRSTÖRDES VID KATASTROFEN FINNS KVAR PÅ 30-70 METERS DJUP. TILLSAMMANS MED ÖVERGIVNA A-BAHN OCH S-BAHN BILDAR DET ETT NÄT SOM FÖRBINDER RECYKANLÄGGNINGAR, GARAGEPLAN OCH ÖVERGIVNA SKYDDSRUM. Alla underjordiska anläggningar är inte knutna till Unterstadt. Blockägarna anstränger sig för att inte öppna gångar mellan sina underjordiska garage och staden i underjorden. CitySys, som äger det nuvarande U-bahnnätet, försöker stoppa all kontakt mellan tunnelnätet och Unterstadt. Men det öppnas nya vägar hela tiden. Trots blockägarnas motstånd knyts garageplan och U-bahnplan till Unterstadt. Inom 20 år räknar CitySys' planerare med att hela Altstadts underjord har byggts samman till en enhet.

Unterstadt är skiktat i plan. Närmast markytan finns U-bahnplan, garage och A-bahn som fortfarande används. Där finns svartabörshandel, sexdeals och häleri, men det är en del av staden ovan jord.

Den översta delen av det egentliga Unterstadt är Alte U-bahn, det övergivna tunnelnätet. Det knyter samman garage och skyddsrum på 30-70 meters djup. I Alte U-bahn finns gangbrats, meatjacks, brottslingar och utslagna. Alte U-bahn beskrivs i detalj nedan.

Ett finmaskigare nät bildas av kloaktunnlarna, som ligger på mellan 10 och 50 meters djup. De används bara av mutanter och Recyk-replikanter. Farbara tunnlar, som är minst en meter i diameter, ligger med 10-20 meters mellanrum. Vi har utlämnat kloaknätet från kartan över Altstadt Unter. Det skulle bli alldeles för gyttrigt. Du kan själv lägga in kloaktunnlarna vid behov. Stora tunnlar, med en vattenränna flankerad av avsatser, löper med 100-200 meters mellanrum över hela staden. De går ut som ekrar från ReCyk-anläggningarna och löper i flera plan förbundna av schakt och slussar. Genom kloakerna finns förbindelser mellan Unterstadt och alla block i Altstadt. Recyk-replikanterna rör sig genom dem i flatbottnade båtar.

Ett eget nät bildas av ventilationsschakten som går upp från de underjordiska motorlederna. De går rakt upp eller i högst 45 graders vinkel med stora fläktanläggningar vid öppningarna. De minsta är någon meter i diameter, de största flera meter. Det går att ta sig rakt ned till de militära motorlederna i Schutzbezirk genom ventilationsschakten. Vi har utelämnat dem från kartan eftersom de löper vertikalt, men schakten öppnar sig var femtionde meter i motorledernas väggar. Under Alte U-bahn ligger Schutzbezirk, sammanbyggda skyddsrum och militära transportvägar från 20- och 30-talet. Där bor mest mutanter, förrymda replikanter och förvridna varelser från tidiga biomekaniska experiment.

Under Schutzbezirk finns Redzone, militära bunkrar som byggdes före Stjärnornas krig. De ligger mellan 200 och 400 meter under mark, nedsprängda i berget. De bevakas av ålderdomliga AI-datorer och robotar som följer 50 år gamla order. Det ryktas om att människor, ättlingar till evakuerade militärer och politiker, också ska leva nere i Redzone. Schutzbezirks mutanter vågar sig inte dit ned.

Metropol bryr sig i regel inte om Altstadt Unter. I nödfall, om någon viktig korp har försvunnit eller någon extremt eftersökt brottsling tros dölja sig i Unterstadt, skickar de särskilda SVOT-team med medlemmar som har värvats från gängen i underjorden.

ALTSTADT UNTER: ALTE U-BAHN

Alte U-bahn ligger 30 till 70 meter under mark, i nivå med det gamla U-bahnnätet. Blockarkitekter definierar Alte U-bahn som plan –3 till –8, lite beroende på takhöjd och avståndet mellan planen. Förutom U-bahnstationerna består Alte U-bahn av parke-

B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

ringsgarage och skyddsrum under block som har förbundits med Unterstadt, och av ReCyk-anläggningar. De stora kloaktunnlarna löper samman på 50 meters djup i Altstadt Recyk Central, rakt under M1:B131-32. Två halvt framkomliga A-bahn — UA47 och UA471, löper genom Alte U-bahn. Det ligger en del bråte på vägbanan, men är man försiktig kan man köra en svävare eller bil från Weissensee till Spandau längs UA47.

Alte U-bahn bebos av Altstadts traskriminella — gangbrats och småtjuvar, meatjacks och rånare, efterlysta och refugniks. Gängen slåss om U-bahnstationer och skyddsrum, och försöker öppna upp vägar till källarplanen i välbärgade block där det finns bilar att bryta och korpar att råna.

1. ERNST REUTER PLATZ U-BAHN

U-bahnstation bebodd av Inxs, ett gäng zulu refugniks i andra generationen. De är 30 stycken och lever mest på räder mot Hansainstitut Unter och tull de tar upp på UA47.

2. HANSAINSTITUT

En serie skyddsrum i fyra plan under Hansainstitutet. De övre fungerar fortfarande som skyddsrum, men de undre har förfallit helt. Hit beger sig Hansainstitutets studenter, barn till samhällets toppar, för att röja och hitta spänning. Ett par hundra meatjacks och klebermän håller till i området och handlar med studenterna. Studentgängen håller också till här. Datalogiks, ett gäng datalogistuderande, är ökända och fruktade bland Unterstadts gäng. De är beväpnade med gausspistoler och plasmagevär som de har mutat till sig genom överlägsna kontakter, och roar sig med att slakta mutanter, meatjacks och sämre beväpnade gäng som inte hinner undan i tid.

3.BAHNHOF ZOO

Bahnhof Zoo Unterstadt sträcker sig 250 meter och 20 plan ned i underjorden. I Alte U-bahn håller meatjacks, klebermän och hälare till. Planen kontrolleras av olika gäng, mest kosacker och loonies.

4. HANSABLOCK

Under Nya Hansans block finns en Unterstadt i 10 plan. Det finns en direkt koppling till Bahnhof Zoo, och det är framför allt sexdeals och knarkhandel som pågår i skyddsrummen och de underjordiska garagen. Laibach, ett väldisciplinerat och tungt beväpnat gäng som är sanktionerat av Hansa Interpol, håller ordning i Unterstadt under Hansablocken. De kollar alla handlare och ser till att inga viktiga korpar blir mördade eller försvinner.

5. KURFÜRSTENDAMM U-BAHN

Tillhåll för Kuriers, ett skinnergäng som köper knark i Wilmersdorf och säljer under Bahnhof Zoo. Kuriers är i ständig strid med Zeckers på Uhlandstrasse.

6. UHLANDSTRASSE U-BAHN

Stationen ligger i Alte U-bahns lägsta plan. Gångar går ned till en trafikplats i Schutzbezirk. Zeckers, ett gäng muterade kosacker, håller till i stationen. De slåss med Kuriers om tunnlarna mellan stationerna.

7. WITTENBERGERPLATZ U-BAHN

Stationen ligger under nuvarande U-bahnstation B121. Två rivaliserande gäng — Feuervögel och Wölfe, slåss om kontrollen och tar upp beskyddarpengar från småhandlarna på U-bahn B121.

8. TIERGARTEN S-BAHN

En gammal S-bahnstation i fem våningsplan. De nedre järnvägstunnlarna är delvis vattenfyllda och fungerar som en del av kloaksystemet. Pestsmittade knarkare och meatjacks har sökt sig eller jagats hit. De dör som flugor och kropparna kastas i kloakerna, som driver mot nordväst och Schlossgarten Recyk (utanför kartan).

9. HANSAPLATZ U-BAHN

Stationen ligger under nuvarande Hansaplatz U-bahn. Meatjacks, klebermän och småhandlare som gör affärer i tunnelbanan bor här för att undgå metropolisens räder

mot de övre stationshallarna. Stationen kontrolleras av Corps, ett välbeväpnat gäng efterlysta f.d. interpoliser som lever på rån och stölder i blocken i närheten.

10. TURMSTRASSE U-BAHN

Tillhåll för Brockers, ett litet gäng som lyder Corps och fungerar som hjälpstyrkor åt dem.

11. BIRKENSTRASSE U-BAHN

Tillhåll för Birchach Atharak, en mutantklan med 500-600 medlemmar som också kontrollerar delar av Schutzbezirk. De har Birkenstrasse som översta utpost av sitt område och ger sig inte gärna upp närmare marken.

12. PULITZERSTRASSE U-BAHN

Sydligaste utposten för Ärret, en brottsorganisation som styr stora delar av Reinickendorf Unterstadt. Ärret har lyckats ena alla stora gäng i Renickendorf. Nu försöker organisationen ta sig in i Altstadt för att göra samma sak.

13. STÅLGROTTORNA

Garage och skyddsrum i sju plan under Diprevblocken. Grottorna har fått sitt namn efter stålvalven som håller upp taket. Här finns Unterstadts största refugnikkoloni. Mer än 50.000 rasniks och däniks finns i grottorna. De lever på stölder, tiggeri och sexdeals i Diprevblockens källarplan. Pesten härjar till och från och dödligheten är hög. Stålgrottorna är uppdelade i områden som kontrolleras av sju stora och ett 50-tal små rivaliserande gäng.

14. NOLLENDORFPLATZ U-BAHN

En knutpunkt i Alte U-bahn, kontrollerad av Nollers som fungerar som hälare för mindre gäng i området. De betalar tribut till Firman, som egentligen kontrollerar området från Diprev Unter (23).

15. VIKTORIA LOUISE PLATZ U-BAHN

Halvt vattenfylld station kontrollerad av ett gäng recyk-replikanter.

16. BAYERISCHER PLATZ U-BAHN

Nordligaste utposten för Wilmersdorf brats. Altstädter och wilmers utkämpar strider på stationen, som har förvandlats till ett ingenmansland.

17. TIERGARTEN UNTER

Fem garageplan under B21, utan kontakt med blocket ovanför. Mutanter och loonies har delat upp planen mellan sig.

18. KROPOTNIKS

Övergivna produktionsplan under B19 och B20. Här tillverkades plaxelement för byggen, innan tillverkningen flyttade utanför stan. Nu håller rasnikgänget Kropotniks till bland de kvarlämnade maskinerna. De använder en del av dem och gör beställningsjobb för plaxindustrin.

19. BLACK TIGERIN

Gänget Black Tigerin håller i svartabörshandeln som pågår på P–3 till P–7 under köpcentret Tiergarten Block. Här säljs smuggelvaror, stöldgods och illegala varor.

20. BAHNHOF UNTER

Sex plan under Altstadt Bahnhof. Här ska nya U-bahn byggas ut vid behov. Det är ett virrvarr av tunnlar, tomma vänthallar och kulvertar. Enstaka loonies och knarkare håller till här. Metropol rensar området med jämna mellanrum.

21. KOSACKHALLARNA

I fyra plan med slingrande gångar och rader av små skyddsrum under B8/12/5 har några hundra kosacker samlats. De minst utbrända har bildat gäng och rånar förbipasserande, men de flesta vacklar runt och äter allt de kommer över inklusive varandra och förbipasserande.

22. BISMARCKHALLARNA

Fem plan som har förbindelse uppåt med korpblocken vid Unter den Linden. Interpol gör regelbundna räder och inga gäng vågar hålla till här länge, men sexdeals och knarkförsäljning pågår i garagen och skyddsrummen.



23. DIPREV UNTER

Åtta plan under B127 som rymde högrisklaboratorier innan Diprev byggdes om till kontorsblock. Laboratorierna har tagits över av Firman, som tillverkar mycket av sitt knark här. Firmans interpoliser vaktar området från kringstrykande brats.

24. BÜLOWSTRASSE U-BAHN

Kontrolleras av Bülmasters, ett litet men tungt beväpnat gäng som är ökänt bland Unterstadts brats. De tar fångar från gäng i närheten, torterar dem till döds och lämnar kropparna hängande från taket i gångarna runt stationen. Området runt Bülowstrasse är minerat och fyllt av säkerhetssystem och fällor som har hindrat grannarna från att utplåna Bülmasters.

25. KLEISTPARK U-BAHN

Stationen är hopbyggd med fyra skyddsrumsplan under B287-88. Kleistpark Blowouts kontrollerar hela området. De är tungt beväpnade och paranoida, ständigt i strid med Bülmasters.

26. GLEISDIECK U-BAHN

En halvt vattenfylld station som Altstadt Recyk använder för lagring av riskavfall. Recyk-replikanter arbetar i lagret, vanliga människor får akuta förgiftningssymptom om de vistas mer än ett dygn i stationen.

27. MÖCKERNBRÜCKE U-BAHN

En knutpunkt kontrollerad av Choacharah, recyk-replikanter i Altstadt Recyks tjänst. De är tungt beväpnade och ser till att hålla Bülmasters och andra brats borta från recykanläggningen.

28. ALTSTADT RECYK CENTRAL

Återvinningsanläggning i tio plan. Alla Altstadts kloakledningar mynnar ut i Recyks lägre plan. 2000 replikanter och 50 naturfödda arbetar i anläggningen. De övre planen är avsatta för sopsortering, som sköts av frilansande mutanter. Längre ned finns reningsbassängerna och förbränningsanläggningarna.

29. BIBLIOTHEK

Tre plan med förbindelse upp mot Bibliotekets källarplan där sällsynta pappers- och plaxutskrifter förvaras. Mutanterna som håller till i Potsdamer Unter arbetar till och från i Bibliotekets förråd och förser bibliotekarierna med illegala varor och tjänster.

30. POTSDAMER UNTER

Tio plan i en labyrint av rum, korridorer, ramper och vägar som tidigare hörde till trafikkontrollen av Unter A-bahn. Nu är de direkt förbundna med trafikapparaten på Potsdamer Platz. Potsdamer Platz och Unter är Altstadts centrum för sexdeals och knarkaffärer. Tusentals meatjacks och klebers håller till i Potsdamer Unter. Det blir billigare, och farligare, ju längre ned man kommer. Knarkligor och hallickar håller viss koll på sina områden, men det är så mycket folk i omlopp att inga gäng kan hålla total uppsikt över något område. Gängkrig med hundratals dödsoffer är vanliga. Här hamnar många abendtländer och refugniks som söker sig in till stan för att skaffa jobb och pengar.

31. ANHALTER UNTER

I fyra garageplan, delvis vattenfyllda och raserade, håller mutantgänget Dolphins med 200 medlemmar till. De lever på rån och sexdeals i Potsdamer Unter och Hallesches Tor.

32. STADTMITTE U-BAHN

En knutpunkt för U-bahn, vägar och kloaktunnlar. Härifrån styr Demiurg Aaker och hans gäng Zen Trashers. Zen Trashers är erkända experter på flera kampsporter. De älskar dueller och utmanar gärna fiender på strid till döden. Gänget kontrollerar korsningen mellan u-bahn 6 och AU47 vid Unter den Linden och tar upp beskyddarpengar från gäng i närheten.

33. KOCHSTRASSE U-BAHN

Tillhåll för Copeners, ett gäng däniks som lever på överfall och stölder och försöker hålla sig undan när Zen Trashers och Hellers ryker ihop.

34. HALLESCHES TOR U-BAHN

Knutpunkt kontrollerad av Hellers, zulu refugniks och dödsfiender till Zen Trashers. Hellers känns igen på sina ärrtatueringar i ansiktet och på överkroppen, och på de afrikanska kastknivarna de bär i bältet.

35. MEHRINGDAMM U-BAHN

Djupt liggande, vattenfylld U-bahnstation. Enstaka loonies håller till i de delar som ligger över vatten.

36. LUFTBRÜCKE U-BAHN OCH PESTGROTTORNA

U-bahnstation och vattenskadade, halvt förfallna skyddsrum i tre plan. Förbindelsen med blocken över är helt bruten. Hit har pestsmittade och sjuka dragit sig tillbaka för att dö. Kloaktunnlarna ut från blocken är igenproppade av lik. Någon gång i månaden blåser CityRecyk rent dem med högtryck och dränker några hundra när Pestgrottorna översvämmas.

37. GNEISENAUSTRASSE U-BAHN

Förfallen station där looniegänget Gneisers håller till.

38. LOONIEGEWÖLBE

En serie grottliknande salar i fem plan som hörde till block som har rivits. Här finns tusentals loonies och krymplingar som lever på stölder och tiggeri i Kreuzberg Unter.

39. SÜDSTERN U-BAHN

Förfallen station med loonies och pestsjuka.

40. HERMANNPLATZ U-BAHN

Station i fem plan där två rivaliserande rasnikgäng, Zebrots och Nablika, slåss om makten över utfarten från Kreuzberg Unter.

41. KREUZBERG UNTER

Sex plan under Kreuzbergblockens ordinarie källarplan. Här pågår samma svartabörshandel och sex- och knarkaffärer som i de övre källarplanen. Kreuzcombs InterPol håller viss koll på vad som händer i Kreuzberg Unter.

B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

42. KOTTBUSSER TOR U-BAHN

Centrum för Kreuzberg Unter. Barer, bordeller och hälare håller till i stationens fem plan. Kreuzcombs InterPol låter Vargarna, ett gäng moslim refugniks, hålla viss ordning i stationen.

43. MORITZ UNTER

Fem plan med skyddsrum och gamla industrilokaler som har förvandlats till bostäder när Moritzblocken som ligger över har blivit överbefolkade. Invånarna är inte lika utslagna som i resten av Unterstadt. Många jobbar i Kreuzberg och Kreuzberg Unter.

44. FÜNF UNTER

Under de belägrade blocken Kreuzberg 5 pågår en livlig handel med livsmedel, medicin och vapen. Det sträcker sig fem plan ned och omfattar de övre delarna av Schutzbezirk. Revolutionskommittén i Kreuzberg 5 kontrollerar handeln och ett antal mindre gäng slåss om andelar.

45. GÖRLITZER BF U-BAHN

En del av Fünf Unter, men här har Revolutionskommittén tappat kontrollen. Två zulugäng utkämpar blodiga strider om kontrollen över stationen. Mutanterna angriper med jämna mellanrum från Schutzbezirk för att göra räder in i Fünf Unter.

46. SCHLESICHES TOR U-BAHN OCH LOHMÜHLEN UNTER

Fem plan under de förfallna industriblocken i Lohmühlen. Illegala småindustrier håller till i de höga salarna — förfalskare, knarkfabriker, illegala vapentillverkare och elektronikförfalskare. U-bahnstationen hålls av ett gäng som får betalt av företagarna för att hålla mutanter och andra gäng borta.

47. UNTER DEN LINDEN U-BAHN

Stor station i fyra plan som hålls av ett gäng.

48. FRIEDRICHSTRASSE U-BAHN

Mindre, halvt raserad station. Tillhåll för Niagara, rockergäng som rånmördar folk vid AU47 och gör multisensevideor som säljer stort på svarta marknaden.

49. ORANIENBURGER TOR U-BAHN

Raserad, övergiven station. Gänget som höll till här utplånades av Niagara. Nu gömmer sig några utsvultna loonies i ruinerna.

50. NORDBAHNHOF U-BAHN OCH MP38

MP38 är en gammal militär produktionsanläggning i åtta plan där delar till luftförsvaret var tänkta att tillverkas före Katastrofen. Den övergavs när den blev hopplöst omodern. En del maskiner står kvar i de dammiga hallarna. Nu håller loonies till här. De utkämpar blodiga strider om makten över enstaka hallar eller maskiner. MP38:s loonies är ökända för sina kannibalistiska riter.

51. STADION U-BAHN

En förfallen station och knuten till ett skyddsrum i tre plan. 30 cyberförstärkta replikanter från Müller-Rieslings utvecklingsanläggningar har flytt och slagit sig ned här. De håller sig gömda för Müller InterPol och dödar alla som får kännedom om deras existens. Loonies i (50) är rädda för replikanterna och ger dem mat för att blidka dem.

52. REINICKENDORFER U-BAHN

Öde station. Cyberreplos från Stadion driver ut alla som försöker slå sig ned här.

53. HAUSVOGTEPLATZ U-BAHN

Station som ligger vägg i vägg med UA47. Apos, ett dreadgäng som håller till i stationen, lever på att sköta transporter längs UA 47 och U-bahntunnlarna.

54. DREI UNTER

Galvin block har tjugo våningar under mark. Fem plan i Alte U-bahn används som lager och skräpupplag. Mutanter som sköter blockets avfallshantering bor på P–5. Ett antal gäng godkända av Galvin InterPol håller till i Drei Unter. Andra brats släpps inte in.

55. VIER UNTER

Vier Unter har ingen kontakt med Bankhaus block som ligger över, men optimistiska tjuvar försöker ständigt ta sig upp genom de blockerade och minerade schakt som leder upp i Riksbanken. På Vier Unters fyra plan håller avfallssorterande mutanter till. Ett mindre reningsverk för B3 och B4 finns på ett av planen.

56. SPITTELMARKT U-BAHN

Tillhåll för City Rippers, ett gäng rånare som opererar runt Alexanderplatz.

57. MÄRK MUSEUM U-BAHN

Station med flera direktnedgångar till Schutzbezirk. Mutanter och loonies från lägre plan kommer upp hit i jakt på mat och byte.

58. MÄRK UNTER

Altstadts svarta marknad för slavar och replikanter. Här säljs refugniks, mutanter och replikanter i första eller andra generationen. De som gör sig besväret att ta sig hit och handla tänker inte använda sina inköp som arbetskraft — sådan finns nästan gratis bland refugniks. Slavarna från Märk Unter dör i allmänhet i illegala experiment eller sexmord.

59. HEINRICH HEINE STRASSE U-BAHN OCH CITYSYS UNTER

I tio plan under CitySys' HQ finns gamla kontrollrum för U-bahn och kloaknäten. Härifrån kan fortfarande delar av gamla U-bahnnätet och kloakerna kontrolleras. Crackers, ett välbeväpnat terrorgäng som bekämpar Nya Hansan med bomber och datasabotage håller till här.

60. ALEXANDERPLATZ UNTER

Barer, bordeller och illegala klubbar trängs i de ombyggda U-bahnhallarna och salarna som omger dem. Komplexet har tolv plan; det sträcker sig ned genom Schutzbezirk. På de lägre planen finns Alexanderplatzes ökända fressenklubbar där mer eller mindre döda, ibland kraftigt förruttnade, människor serveras till folk med kannibalistisk läggning. Klubbarna hämtar sina offer från Schutzbezirk eller köper dem på Märk Unter. De betalar stora summor till MetroPol för att få vara i fred.

61. MALL UNTER

Under Alexander Mall sköts svarta affärer i de lägre, övergivna garageplanen. Knark, sex, vapen, mord, stölder; allt kan köpas till rätt pris..

62. METROPOL UNTER

Weinmeisterstrasse U-bahn och de halvt raserade garageplanen under Metropolstationen fungerar som bas för Metropols bevakning av Unterstadt. Här finns specialstyrkor tränade att operera i underjorden. Kommandocentralen finns i U-bahnstationen. 700 Metropol är stationerade här. Uppgångarna till den egentliga Metropolstationen är extremt välbevakade.

63. ROSENTHALERPLATZ U-BAHN

Övergiven station med enstaka loonies och kosacker. Närheten till Metropol har skrämt bort alla gäng.

64. BERNAUER STRASSE U-BAHN

Tillhåll för loonies och kosacker som gör räder till de övre källarplanen och blocken i närheten.

65. VOLTASTRASSE U-BAHN

Tillhåll för loonies och kosacker som gör räder till de övre källarplanen och blocken i närheten.

66. LUXEMBURGPLATZ U-BAHN

Tillhåll för Luxors, looniegäng med 500 medlemmar som till största delen håller till i Schutzbezirk.

67. SENEFELDERPLATZ U-BAHN

Övergiven station, till största delen raserad. En del loonies och kosacker finns här.

68. DIMITROFFSTRASSE U-BAHN

Delvis vattenfyllt, förbundet med vattenfyllda delar av Schutzbezirk. Mutantklanen Tiefers håller till här.

B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

69. HALLARNA UNTER

Sexdeals och knark säljs i de välvda salarna under Hallarnas nöjesblock. Mutanter och kosacker håller till i de lägre salarna.

70. ELECTRO

Fem gamla produktionsplan under B76. Loonies håller till i salarna.

71. MEDIA UNTER

Trappor går upp till Mediablock och Mediadorf. Mediabolagen spelar in snuff multisense i de övergivna skyddsrummen. Förrymda cyberspacers och emmes-freaks håller till på de övre planen. Flera barer och klubbar finns här.

72. LOONIEMARKT

På tolv plan förbundna med Schutzbezirk håller loonies och mutanter till.

73. TEUFLIKS

Ett stort gäng rasniks med tung cybernetik och beväpning håller till på fem plan under Greifswalderblocken.

74. GREIFSWALD UNTER

Trappor går upp till B80. Barer och bordeller som besöks av korpar från Greifswalder fyller tre plan.

75. MÜLLERSHALLE

På 60-talet utförde Müller-Riesling sina första försök med replikanter i laboratorier inrymda i de här lokalerna. Nu håller loonies och kosacker till här.

76. FRANKENHAUSER UNTER

Gamla lagerlokaler, raserade och delvis vattenfyllda. Loonies viskar om rovdjur som lever bland ruinerna och beger sig ogärna hit.

77. SCHILLINGSTRASSE U-BAHN

Tillhåll för TicTacs, ett gäng ripperkorpar som har bostad och arbete, men ger sig ned i Unterstadt för att mörda och råna på nätterna.

78. STRAUSBERGERPLATZ U-BAHN

Tartars, ett gäng tungt beväpnade rasniks, håller till på stationen.

79. HOLZMARKT UNTER

Garage och skyddsrum som stängdes av när Holzmarktblocken lyxsanerades. Nu bor loonies här.

80. MARCHIEWSKISTRASSE U-BAHN

Avfallssorterande mutanter som arbetar åt Holzmarktblocken har sina soplager här. De säljer varor på Alexanderplatz.

81. FRANKFURTER TOR U-BAHN

Tillhåll för loonies och mutanter.

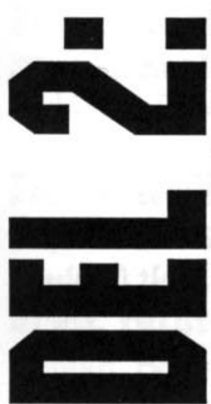
82. SAMARITERSTRASSE U-BAHN

Tillhåll för Scabs, ett gäng förrymda rehabfångar.

83. FRANKFURTER ALLEE U-BAHN

Loonies och kosacker.

SPANDAU M16



SPANDAU ÄR EN AV DE YTTRE MITTENSEKTORERNA, PÅ GRÄNSEN MOT FALKENSEES LYXIGA FÖRORTSBLOCK. FRAM TILL 70-TALET HADE SPANDAU VIKTIGA INDUSTRIBLOCK OCH STOR PRODUKTION, MEN DEN HAR GRADVIS FLYTTATS UT TILL KRANSSEKTORERNA. NU BESTÅR SEKTORN AV FÖRFALLNA BOSTADSBLOCK OCH GAMLA INDUSTRIBLOCK. ENDA UNDANTAGET ÄR SIEGER-BAUHAUS' ANLÄGGNING FÖR LASERPRODUKTION I NORRA DELEN AV SEKTORN.

Två Haupt A-bahn löper från Westsektorerna in mot Altstadt. Ringleden kring mittensektorerna går norrut genom Spandau. A-bahn löper i flera nivåer, från 20 till 80 meter över marken. I markplanet under A-bahn löper S-bahn, fraktjärnvägen som oavbrutet för varor från kranssektorerna in mot Mitte. Vid sidan om S-bahn har mutanter och refugniks slagit upp sina skjul.

Spandaublocken

Blocken är gamla, från sekelskiftet och framåt. De är hopbyggda eller skiljs åt av smala brandgator. I brandgatorna mellan blocken bor refugniks i skjul och nödbarracker. Alla typer av block finns i sektorn: boblock, prodblock, serviceblock, nöjesblock, distributionsblock och kontorsblock. Bara de allra största produktionsblocken, syntisoifabriker och liknande, saknas.

De äldsta blocken finns i Altstadt Spandau, söder om citadellet. De är kilometerhöga och ligger vägg i vägg. Det är gamla industriblock som har byggts om till service- och kontorsblock. Öster om Wilhemstrasse finns gamla industri- och bostadsblock, byggda i grå, buktande betong utan fönster. De ligger nästan vägg i vägg, med tio meters brandgator mellan. Under blocken flyter floden Havel, stinkande och svart. Allt avfall går raka vägen ut i floden, som ibland dämms upp och översvämmar de nedre blockplanen.

Klosterfelde mellan Schönwalder A-bahn och Wilhelmstrasse är ett bostadsområde från 30-talet. Blocken är ursprungligen 30 plan höga, men har byggts på med ytterligare 30 plan i solkig syntiplax. När de byggdes skildes blocken åt av breda gator, men de har byggts samman till ett enda stort block. Längs Wilhelmsstrasse finns en rad modernare block från 60-talet. Staaken är området öster om Schönwalder A-bahn. Det består av stora bostadsblock åtskilda av smala brandgator. Blocken är byggda av grå, skrovlig betong med släta väggar utan fönster. Söder om Heer A-bahn ligger Weinmesterhöhe och Pichelsdorf, industriområden med block från 40-talet. Alla är identiska, med raka väggar i rödfärgad betong.

Mellan Radeland A-bahn och Falkenseer A-bahn ligger Kisseln, bostadsblock från 50-talet i skrovlig betong utan fönster. De skiljs åt av brandgator. I Berlinerforst, norr om Radeland A-bahn, är blocken nya och fräscha. De tillhör Sieger-Bauhaus och används bara av bolagets korpar. I nordväst finns mittensektorernas största rehabanläggning — Spandau Rehab.

1. CITADELLET

20 plan. Exklusivt köpcenter. Bottenplanen är ett gammalt försvarsblock från före rymdåldern,

FAKTA
Antal registrerade medborgare: 3.500.000
Antal registrerade rehabfångar: 240.000
Uppskattat totalt antal invånare: 9.500.000
Yta: 60 km2
Största arbetsgivare (% av arbetstagare):
Sieger-Bauhaus (22%)
Müller (12%)
Neue Hansa (8%)
Galvin (7%)
RST-Markert (4%)
CitySys (3%)

B 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

med ytterväggar av sten. De övre planen är byggda i samma stjärnmönster som de gamla ytterväggarna, av stenimiterad betong. Blocket ligger i Krienickesjön, en bubblande svart kloaksjö där mutanterna stakar runt i flatbottnade båtar.

2. REFORMBLOCK

60 plan. Kontorsblock för mellanstora korporationer. På de övre planen har Sieger-Bauhaus kontor.

3. STADSHUS

50 plan. Arkitektritat block byggt av biobetong, som långsamt växer ut och förändras under årens lopp. Kritikerna säger att stadshuset ser ut som en mögelsvamp. Det ligger något i det. Spandau Neue Hansa har kontor här.

4. BRANSCHRÅDSBLOCKET

60 plan. Urgammalt block. De nedre planen är byggda av sten och stora mängder stål. Kontor.

5. JULIUSBLOCK

70 plan. Helt modernt kontorsblock. Huvudsakligen för Plancks underleverantörer.

6. LÖWEBLOCK

60 plan. Berlinerbank har de övre planen. Längre ned finns kontor för mellanstora korporationer.

7. LUSTHAUSBLOCK

70 plan. Nybyggt kontorsblock för mindre korporationer. Helt byggt i genomskinlig betong och rökfärgad syntiplax.

8. LEBERHAVNS

50 plan. Distributionsblock med grossistförsäljning av elektronik och hushållsmaskiner.

9. SOLLERBLOCK

60 plan. Kontorsblock för mellanstora korporationer, mest underleverantörer till Müllers. Müllers har kontor på de översta planen.

10. CITADELLBLOCKEN

20-30 plan. Gamla småblock, bristfälligt hopbyggda med plax- och betongelement. Här finns förfallna småindustrier, mest plåt- och plaxtryckerier och grafisk och biokemisk industri.

11. KLEMENSBLOCK

40 plan. Petrokemisk industri och plaxindustri.

12. DISCHINGER BRÜCKE

30 plan. Bostadsblock med småindustri i bottenplanen.

13. HOCHBLOCK

30 plan. Förfallet bostadsblock, helt förslummat i bottenplanen.

14. STRESOWBLOCK

40 plan. Förfallet bostadsblock.

15. FREIHEITBLOCK

50 plan. Industriblock med små mekaniska verkstäder som levererar till Sieger-Bauhaus.

16. RECYK HAVELSTADT

40 plan. Pappersbruk och återvinning.

17-19. BURGWALL 1/3

40 plan. Bostadsblock.

20. GEWERBEBLOCK

30 plan. Industriblock, mest montering av elkomponenter.

21. METZERBLOCK

30 plan. Bostadsblock.

22. WÖRTHERBLOCK

40 plan. Grafisk industri och elkomponenter.

23. WÖRTHER PARK SERVICE

50 plan. Skola och läkarcentral för kringliggande bostadsblock.

24. SCHULENBURG BRÜCKE

30 plan. Bostadsblock.

25. BEHALABLOCK

20 plan. Urmodig mekanisk industri. Hälericentral på bottenplanen.

26. SPRENGERBLOCK
40 plan. Distributionsblock med grossistförsäljning på plan 1-10, butiksarkader och restauranger på övre planen.

27-29. GALVIN SÜD
30 plan. Enkla bostäder för Galvins anställda.

30. TIEFWERDER GALVIN
40 plan. Galvinägd fabrik för svävarmotorer.

31-33. FÖLDERICHBLOCKEN
30 plan. Bostadsblock.

34-35. ALTE HAVEL BLOCK
20 plan. Gamla mekaniska industrier, delvis nedlagda och förslummade.

36. THEUNERKAUF BLOCK
40 plan. Biokemisk industri. Svartlistad av Hansans miljökommitté och delvis utrymd.

37-39. SÜDPARKBLOCKEN
50 plan. Nybyggda bostadsblock med exklusiva lägenheter.

40-41. GRIMMITZSEEBLOCKEN
30 plan. Avfallsåtervinning, vattenrening och förpackningsindustri.

42. HAVELPARK BLOCK
40 plan. Mekanisk industri.

43-51. WILHELM NEUBLOCKEN
30 plan. Standardiserade bostäder byggda på 60-talet. I bottenplanet finns service och affärer. Se detaljbeskrivning av WB45.

52-63. KLOSTERFELDEBLOCKEN
40 plan. Bostäder från 30-talet, påbyggda till 60 plan och sammanbyggda till ett enda blockkomplex. Sämre standard än i 43-51.

64-68. POLIZEISCHULE WILHELMSTADT
Skola för MetroPol-aspiranter som servar alla mittensektorer. Nya Hansans InterPol har också undervisning här. I B66 har MetroPol Spandau sitt HQ. Se detaljbeskrivning av SB66.

69-76. FRISCHAUFBLOCKEN
40 plan. Bostadsblock.

77. DARBYBLOCK
70 plan. Distributionsblock med grossisthandel på bottenplanen och butiksarkader högre upp.

78. CRACKBLOCK
40 plan. Gammalt lagerblock ombyggt till nöjesblock.

79-83. ZUFLUCHTBLOCKEN
20 plan. Bostadsblock.

84-85. ERZGEBIRGBLOCKEN
30 plan. Serviceblock med skolor, CitySys och blockförvaltningskontor.

86-93. ZEPPELINBLOCKEN
30 plan. Bostadsblock.

94-96. GALENBLOCKEN
40 plan. Distributionsblock med partihandel.

97. BEGRAVNINGSBLOCK KISSELN
55 plan. I bottenplanen sätts urnor in i små fack i väggarna. Smala korridorer löper mellan urngravarna. Askan kan strös i "minnesbrunnar", djupa brunnar i bottenplanet. På högre plan finns stora gravkammare ägda av korpfamiljer. Meatjacks bor och gör affärer i gravgångarna och kamrarna.

98-99. EISWERDERBLOCKEN
70 plan. Lyxbostäder för RST-Markerts anställda.

100-102. OBERHAVELBLOCKEN
30-40 plan. Förslummad varvsindustri och slumbostäder för refugniks och mutanter.

103. KRANKENHAUS SPANDAU
50 plan. Centralsjukhus för alla västliga Mittensektorer.

104-106. KRANKENHAUS WOHNEBLOCK
30 plan. Bostäder för sjukhusets anställda.

107. KRANKENHAUS SERVICE UND HANDEL
40 plan. Service- och distributionsblock knutet till sjukhuset.

108-116. FALKENHAGENERBLOCKEN
20 plan. Enkla bostadsblock med service och butiker i bottenplanen.

117-118. GARTENSTADTBLOCKEN
30 plan. Upprustade bostadsblock med innerträdgårdar och omfattande service.

119. NEUSTAAKEN BLOCK
40 plan. Distributionsblock med partihandel i de 30 nedre planen och butiksarkader i de översta 20.

120. RACE BLOCK
40 plan. Nöjesblock.

121-136. STAAKENBLOCKEN
20 plan. Enkla bostadsblock med service och butiker i bottenplanen.

137. STAAKEN FUSION
Fusionskraftverk ägt av Rasitin Power Industries.

138-139. HEERBLOCKEN
50 plan. Petrokemisk industri.

140-141. SPANDAU GROSSHALLEN
40 plan. Partihallar och grossisthandel för hela Spandau. S-bahnnätet löper samman i B140-41.

142. HAHNEBERG BLOCK
Idrottsblock. Löparbanor, arenor och träningslokaler för korpar från kringliggande block.

143. WEINBERGSHOHE BLOCK
35 plan. Finmekanisk industri.

144. STEINMEISTER BLOCK
40 plan. Rasitins fabrik för lasersikten.

145. AKAZIEN BLOCK
30 plan. Äldre kemisk industri.

146. PLANCKS FARMACIE
30 plan. Plancksägd läkemedelsindustri.

147. WINZER BLOCK
20 plan. Blandad kemisk industri.

148-149. KLEINGARTENBLOCKEN
30 plan. Müllers industri för pansarplaxtillverkning.

150. SPANDAU KONSUMETRON
30 plan. Distributionsblock med service i bottenplanen och butiksarkader högre upp. Se detaljbeskrivning nedan.

151-153. BOCKSFELDEBLOCKEN
20 plan. Finmekaniska industrier.

154-157. ZULUBLOCKEN
10-20 plan. Tidigare ett ghetto för zulu refugniks, nu ganska prydligt med vatten och avlopp. Blocken består av sammanbyggda nödbarracker stagade med pansarplaxbjälkar.

158-160 PICHELSWERDER
20-30 plan. Helt förslummade industriblock som har blivit bostäder för refugniks och mutanter.

161. PLANCKS-SIEMENS ROBO BLOCK
40 plan. Plancks-Siemens robottillverkning.

162. PLANCKS-SIEMENS COMPU BLOCK
50 plan. Plancks-Siemens hemdatortillverkning.

163. APARAX BLOCK
40 plan. RST-Markerts textildesign.

164. SCHARFE LANKE BLOCK
40 plan. Blandad mekanisk industri.

165-166. DEMOTROV CYBER BLOCK
30 plan. Demotrovägd fabrik för cybernetiktillverkning. Högst upp i B166 finns en cyberklinik för koncernens anställda.

167-168. FALSTAFFBLOCKEN
20 plan. Blandad konfektionsindustri.

169. KLUBHÄUSER BLOCK
45 plan. Tung kemisk industri, tidigare ägd av Demotrov och nu överförd till en fransk koncern. Svartlistad av miljökommittén.

170-171. MÜLLER PLASMA BLOCK
30 plan. Industri för tillverkning av detaljer till plasmakanoner.

172. KRANKENHAUS WEINMEISTER
50 plan. Galvinägd cyberklinik specialiserad på cyberkosmosinplantat.

173-174. GALVIN MOTOR BLOCK
30 plan. Detaljtillverkning för Galvins svävarindustri.

175-179. GALVIN SPEEDER BLOCKS
30-40 plan. Tillverkning av svävare och speeders.

180. SIEGER-BAUHAUS LASER
30-50 plan. Produktionsanläggning för laser.

181-183. MASELAKEBLOCKEN
30 plan. Förslummade småindustrier.

184-187. FORSTBLOCKEN
60 plan. Lyxbostäder för Sieger-Bauhaus korpar.

188. TEUFELSEE ARCADE
60 plan. Butiksarkader och nöjesplan för Sieger-Bauhaus korpar.

189-197. SIEGER-BAUHAUS SPANDAU BLOCK 1-9
20 plan. Bostadsblock för koncernens korpar.

198. STADTPARK BLOCK
40 plan. Service och skolor för Sieger-Bauhauskorpar.

199. TEUFELSEE NATURRESERVAT
Rekreationsområde i markplan för Sieger-Bauhauskorpar.

200. SPANDAU REHAB
10-30 plan. Rehab-anläggning med 240.000 intagna.



NEUBLOCK 45

M 16: WB 45: WILHELM

WILHELM NEUBLOCK 45 ÄR ETT AV BOSTADSBLOCKEN 43-51 SOM KANTAR A-BAHN WILHELMSTRASSE. BLOCKEN BYGGDES 2064-66 AV SIEMENS SOM PERSONALBOSTÄDER FÖR ARBETANDE I SIEMENSSTADT. UNDER 70-TALET HAR KORPAR FRÅN ANDRA BOLAG FLYTTAT IN.

Arkitekturen är enkel — raka linjer i betong och plax. Varje bostadsplan rymmer 1500 bostäder, mest trerummare. 4-8 lägenheter bildar en bostadsenhet. Bostadsenheterna binds samman av trånga korridorer i ett plan. Femton bostadsenheter bildar tillsammans med en serviceenhet en huvudenhet. Det finns tjugo sådana på varje plan. De skiljs åt av huvudkorridorerna, som förbinder tolv innertorg med hissar till övriga blocket. Runt torgen finns servicebutiker, lekskolor och annan närservice.

Golven är skrovlig betong målad med flagnande färg. Väggarna täcks av hologram av det gammaldags slaget, med konstlade färger och dålig djupeffekt när man ser på dem från sidan. Elspeeders och cyklar används för förflyttning inom planet. För transporter finns elbilar.

Tre serviceplan med skolor, affärer, metropol och servicefirmor finns längst ned i blocket. 80 procent av planets wohners har välavlönade korpjobb, de flesta för Siemens. De arbetar i övriga Spandau eller längre in i mittensektorerna. Tjugo procent är frilansare eller försörjs av någon korp. Lägenheterna är dyra: mellan 600 och 1000 ED i månaden för en trerummare. De blir dyrare ju längre upp i blocket man kommer. På de översta planen finns andelslägenheter som ägs av wohners. Annars hyrs lägenheterna ut av Siemens Real Estate.

Viktiga personer

KRIZTAN FEUERBOOT

Underhållschef. Feuerboot är en fetlagd, halvskallig man i 50-årsåldern. Han håller till på underhållsplanet och kommer bara upp när något riktigt katastrofalt har hänt i blocket.

LEMORIA HÖDER

InterPol Siemens. Höder är en ung, ambitiös InterPolchef som hoppas komma vidare till ansvarsfullare uppgifter inom kort. Hon är överdrivet nitisk och hotar att driva de desillusionerade vakterna på planet till vanvett. Höder är lång, muskulös och kraftigt sminkad.

KARL LOHMAN

Boenderepresentant. Lohman är en idealist. Han försöker genomdriva ett mer demokratiskt styre av blocket, men kan inte göra mycket med sin enda plats i blockrådet. Han är mörkhyad med blonderat, långt hår och svarta ögon.

FAKTA

Höjd: 240 meter
Plan:
plan: 30
unterplan: 3 garageplan
våningar/plan: 2
plantakhöjd: 7 meter
Plantyper:
bostadsplan: 27
serviceplan: 3
Arbetande i blocket: 15.300
Boende i blocket: 121.600
Ägarförhållanden: 100% Siemens Real Estate

MORIAN MATZERKREUT

Firmans representant, som har sitt "kontor" i Ricks Kafé på P3. Blockets gäng vet att Matzerkraut kan fixa droger och illegala jobb. Matzerkreut är en man i 40-årsåldern med intetsägande utseende. Han håller en låg profil utåt och berättar aldrig något i onödan för en utomstående. Om han får riktigt mothugg blir han farlig. Han har ingen som helst respekt för människoliv.

KRAYO PERUDA

MetroPolchef. Peruda har en liten stab som ska täcka hela blocket. Han är inte dum nog att utmana Firman och blockets gäng. Det skulle bara leda till onödigt mycket bråk. Han resonerar och lirkar för att upprätthålla ett minimum av lag och ordning. Peruda är kort och mörk med rakad skalle och tatuerat ansikte.

ADIYA ZIEDER

Blockchef. Zieder är en ljus, blåögd kvinna med rakad skalle och ärrtatueringar som den insatte känner igen från Unterstadts rippergäng. Hon är synnerligen korrumperad och har flyttats från en känsligare tjänst som blockchef i Altstadt. Siemens har inte tillräckligt mot henne för att avskeda henne, så hon flyttades till Spandau. Hon tömmer blocket på så mycket pengar som möjligt och stoppar i egen ficka.

ÄVENTYRSUPPSLAG

GÄNGKRIG

Gäng från unterplanen tar sig upp nattetid och angriper gäng på högre plan i blocket, i försök att ta över en större del av blocket. Oskyldiga wohners blir dödade i eldstrider, kanske vänner till rollpersonerna. Rollpersonerna får i uppdrag att reda ut vilka som ligger bakom anfallen.

STÖLDRÄDER

Gäng från Siemensstadt kommer in i blocket nattetid, pumpar in sömngas i ventilationstrummorna och tömmer hela lägenhetssektioner på värdesaker. De har mutat Feuerboot för att få tillgång till ventilationsingångarna på underhållsplanet.

BLOCKBRAND

En pyroman anlägger bränder i ventilationstrummorna. Det slutar med att alla övre plan rökfylls. Rollpersonerna måste hjälpa till med evakuering och få ut personer instängda på P25 och upp.

VANSINNIG MÖRDARE

En galen mördare bryter sig in i lägenheter och slaktar ensamma lägenhetsinnehavare. Han har kommit över koden till lägenheterna från låsfirman som har installerat dörrarna i hela blocket. Därifrån kan rollpersonerna spåra honom till hans tillhåll i P–3.

M16:WB45 Planöversikt

P-3. U-BAHNPLAN OCH GARAGEPLAN

Hissar går direkt från U-bahn upp i blocket. I U-bahnstationen finns sjaskiga småbutiker och några barer. Runt stationen finns parkeringsgarage som bevakas av Parkab. Tre rivaliserande gäng håller till i garagen.

P-2. GARAGEPLAN

Bevakas av Parkab. Skintauchers, ett gäng som lever på rån och bilinbrott, håller till i underhållsgångarna runt garaget.

P-1. UNDERHÅLLSPLAN

Värmepannor, vattenrening, avfallshantering och styrsystem för hela blocket. Sköts av Siemens Blockservice. 2000 personer jobbar på planet.

P1. SERVICEPLAN 1

Från markytan finns åtta ingångar till en receptionshall mitt på planet. Runt den finns affärer och kontor för servicefirmor som opererar i blocket: va-firmor, inredningsfirmor, speederservice, elektronikservice, mm. I en byggnad vid receptionen har blockadministrationen och MetroPol sina kontor. Planet har en takhöjd på 12 meter och de inre byggnaderna är två eller tre våningar höga.

P2. SERVICEPLAN 2

Största delen av planet upptas av skolsalar som används vid experiment och gruppundervisning när barnen samlas i skolan. Annars undervisas de via hemterminalen. En del serviceföretag och en blockläkarcentral finns också här.

P3. SERVICEPLAN 3

Runt de fyra mittentorgen finns ett köpcentrum med 250 olika affärer. Runt köpcentrumet finns barer, restauranger, holografer, spelarkader och privata klubbar.

P4-30 BOSTADSPLAN 1-27

Bostadsplan enligt beskrivning nedan.

M16:WB45:P15 PLANBESKRIVNINGAR

Bostadsplanen i Wilhelm Neublock 45 är mycket lika. Vi beskriver ett plan i detalj.

P15 har 4356 registrerade wohners. MetroPol räknar med att ett par hundra refugniks anställda som tjänstfolk uppehåller sig illegalt på planet. Hissar och rulltrappor kommer upp mitt på ett av planets tolv torg. På varje torg finns sex frakthissar, tio personhissar och rulltrappor som går till de närmaste planen. Hissarna är tillverkade av gråblå plax med triangelmönster i vitt, som med tiden har blivit grått.

Hisstorget är 40 x 20 meter och omges av butiker, barer eller restauranger. Här handlar wohners mat och småsaker, om de inte beställer hem dem genom hemterminalen. Hisstorgen binds samman av fem meter breda och sju meter höga huvudkorridorer. Golvet är skrovlig betong. Väggarna täcks av hologram från ångande urskogar, böljande jordbrukslandskap eller fruktträdgårdar. Högtalarna spelar sövande muzak. Enstaka reklamholos rör sig genom korridorerna. Högt upp på väggarna finns ljusreklam som skiner igenom hologrammen och kastar ett färgat ljus i korridoren.

Från huvudkorridorerna går sidogångar in till bostadsenheterna. Trappor och mindre hissar går upp till sidogångarna en våning upp. Förstärkta automatskjutdörrar av plax som öppnas med nyckelkort går in till varje lägenhet. Lägenheterna har två till sju rum. Det är välbeställda korpar som bor i blocket, så det bor sällan fler än två eller tre i en trerummare. Invändigt är det typiska korplägenheter — överhängda med elektronik, gendesignade växter och moderna hologram.

Ett kolon efter siffran nedan anger olika verksamhet på första och andra våningen. x:1 är första våningen och x:2 andra våningen. Vid hisstorgen går rulltrappor upp till andra våningen.

1. HISSTORG

Huvudhissar och rulltrappor till övriga blocket.

2. AROUND O CLOCK

Dygnet-runt-öppen butik med mat och konsumtionsvaror.

3. AUTOSERV

Verkstad för elbilar och speeders. Ägaren Loser Demoztenes säljer reservdelar och servar också annan hushållselektronik.

4:1. AUTOFUN

Spelarkad med multisense-spel, mest barnanpassade spel.

4:2. CRYSTAL BAR

Bar med diskotek på kvällarna. Öppet dygnet runt. Tillhåll för Crystals, ett gäng cyberspacers.

5:1. BARINIS PIZZABURGER

Snabbmat tillagad av en robochef och serverad av underbetalda refugniks.

5:2. ROBORENT

Uthyrning av robotar och annan AI-styrd hushållselektronik, som autochefs och växthus. RoboRent ägs av Siemens och drivs av Leonard Freiburg. Han säljer också reservdelar och servar robotar och hushållsmaskiner.

6. SECO TIPS OCH TOBAK

Vadslagning på bottenvåningen och legaliserad knarkförsäljning en trappa upp. Alla legaliserade droger säljs över disk mot sjuk-

intyg. Vadslagningen gäller mest sport som visas på kabelnätet, men politik, ekonomi och privata händelser värderas också. Ägaren heter Laminia Seco, en groteskt överviktig dam av italiensk härkomst.

7. LAMBO BAR & FUN

Kombinerad bar och spelarkad. Mest multisense för vuxna.

8. KEBAB JOINT

Kebab, syntiburgers, soirolls och weedwurst värms upp och serveras av en autochef.

9:1. DAWN TO DUSK

Dygnet-runt-öppen butik.

9:2. KINDERGARTEN

Daghem för dem som inte har sina barn på korpdaghem på arbetet.

10. FRITZ MANIKYR OCH FRISERING

Fritz Meyers arbetar med den senaste tekniken för frisering och beauty-design. Han kan göra enkla plastikkirurgiska ingrepp.

11:1. RENT-A-PLANT

Uthyrning och service av gendesignade växter. Växter kan beställas för leverens från Rent-a-Plants laboratorium i Rheinsberg.

12:2. RENT-A-PET/RENT-A-REPLO

Uthyrning och service av gendesignade djur och människor. Djuren kan beställas för leverens från Rent-a-Pets laboratorium i Rheinsberg. Replikanterna kan inte detaljbeställas. De finns i vissa modeller. Rent-a-Replo har service för egendesign av replikanter, men kostnaderna är så höga att de inte har sådan service i butiker av det här slaget.

13. KINDERGARTEN

Daghem för dem som inte har sina barn på korpdaghem på jobbet. Mötesplats för föräldrar som är hemma med barnen och anställda barnskötare.

14. MEDICARE CENTER

Läkarcentral för enklare åkommor. Försäkringsfinansierade läkarundersökningar för frilansare som saknar den servicen på jobbet. Centret har en medibot, fyra anställda läkare och tolv sköterskor.

15. VERMINE KAUFMARKT

Litet köpcentrum med åtta affärer.

16. COMATOSE DISQO

Diskotek på nätterna, bar på dagarna och tidigt på kvällarna. Några av planets a-lagare håller till här på dagarna. De slängs ut när diskot öppnar.

17:1. HASIM ORIENTMARKT

Orientaliska matvaror och hushållsartiklar.

17:2. ELECTRO REPAIR

Service för elektronik och mekanisk utrustning.

18:1. AROUND O CLOCK

Dygnet-runt-öppen butik.

18:2. EMMES HEAVEN

Försäljning av multisenseinspelningar, multisensespel och mer obskyra inspelningar. Mötesplats för emmes-freaks.

19. KINDERGARTEN

Daghem för dem som inte har sina barn på korpdaghem på jobbet. Mötesplats för föräldrar som är hemma med barnen och anställda barnskötare.

20:1. FUNS FARE ARCADE

Spelarkad och mötesplats för ungdomar.

20:2. FARID BAR

Bar och restaurang. Ägs av Farid Ibrahim, Firmans representant på planet.

21. KEROVS RASNIK RESTAURANT

Restaurang och bar med rasnikmusik och rysk mat.

22:1. HOLO ZEDT

Uthyrning och uppdatering av hemhologram.

22:2. KROMATON KEBAB

Syntisoi snabbmat serverad av rasniks. Mötesplats för Marakasch, ett gäng rasniks i andra generationen.

23. JUNGE REHAB

Samtal och drogterapi för halvkriminella korpungdomar.

24. METROPOL P15

Lokal MetroPolstation med tre personers bemanning under inspektör Liedrechts ledning. På övervåningen har InterPol Siemens sitt kontorDe står för säkerhetsvakter och patrulltjänst på planet och samarbetar med MetroPol. InterPolchef för P1 5 är Nioma Krauzt.

25. KAUFMANN

Köpcentrum med tio mindre butiker.

26. SICOV PIZZA & PIROG

Rasnikmat serverad över disk, invirad i syntiweed.

27. SYNTISOI HOUSE

En kedja med syntisoirolls, burgers, sushi och kebab.

28. ARBAN REVISION

Kontor för mindre revisionsfirma som anlitas av frilansare på planet.

29. ACME ADS

Reklambyrå. Gör hologram, tryckt reklam och multisense-ads. Tre copy-writers arbetar på kontoret.

30. KINDERGARTEN

Daghem för dem som inte har sina barn på korpdaghem på jobbet. Mötesplats för föräldrar som är hemma med barnen och anställda barnskötare.

31. INGERMANNS HOMEOPATISKA KLINIK

Alternativ sjukvård med örtextrakt, värmeterapi, massage och emmes-suggestion. Anton Ingermann har anklagats för att hjärntvätta sina kunder med hjälp av emmes-suggestion och lura av dem stora summor pengar, men inget har kunnat bevisas.

32. GLUCKMEER ANTIKT

Grossist i upphittade föremål. Patricia Gluckmeer köper av refugniks, mutanter och folk från Abendländerna. Det är välkänt att hon också köper och säljer stöldgods.

33. AROUND O CLOCK

Dygnet-runt-öppen butik.

34. NYA LUTHERSKA TEMPLET

Neo-ockult lutheranism predikas av pastor Schonenbrat i det suggestivt inredda templet, med kuddar på golvet, hologram på väggarna och psykedelisk musik.

35. DIGITRON COMP

Programmering för hemterminaler, handledsterminaler och andra enklare datorer.

36. SIPPORO KARAOKE BAR

Bar med karaoke på kvällar och nätter. Tillhåll för områdets a-lag.

37. SYNTISOI XT

Bar med rollers, burgers och kebab.

38. HAMBURGER TOR

Tysk restaurang. Planets bästa och mest välbesökta. Ägs av Bertram Krassler.

39. TELECOMP

Lokalkontor för CitySys, som sköter all telekommunikation i blocket.

40. RECYKLER EXPERT

Avfallshantering och insamling av miljöfarligt avfall.

41. DERRINGER REISEBÜRO

Resebyrå, främst affärsresor för frilansare. Korpar beställer sina resor genom arbetsgivaren.

42. KINDERGARTEN

Daghem för dem som inte har sina barn på

korpdaghem på jobbet. Mötesplats för föräldrar som är hemma med barnen och anställda barnskötare.

43. LIEBER LIQUOR

Vin- och sprithandel. Andra legaliserade droger säljs också. Största delen av planets a-lag, ett trettiotal personer, hänger utanför butiken.

44. KAUFOMATIC

Försäljning av mat, hologram, emmesinspelningar och småprylar i automater.

45. ARCADIA SPIELHALLE

Gammaldags spelhall utan multisense.

46. BEROBO BAR

Bar och restaurang.

47. FIBRAMS INFOSELL

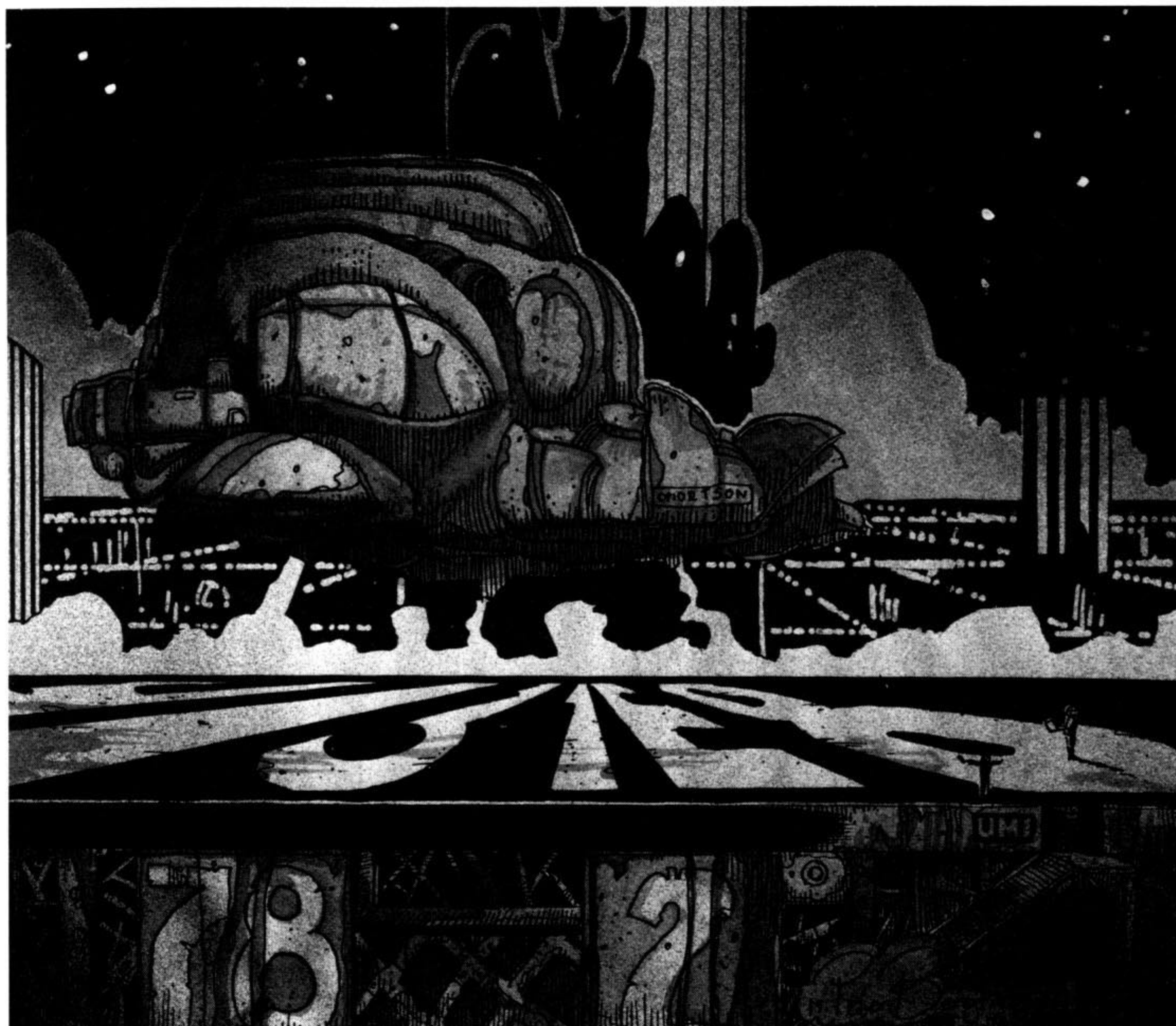
Försäljning av infoklossar till datorer. Fibram tar fram information ur databaser och på hemliga vägar i nätet. Känslig information kan han överlämna muntligt.

48. KRIZ BAR OCH REST

Bar och restaurang med zuluinspirerad mat. Ägs av Edobo Makoma, en zulu refugnik i andra generationen.

49. LOBILS BROT

Bageri och försäljning av färdiglagad mat.



METROPOL SPANDAU

M16: SB 66:

SERVICEBLOCK 66 ÄR HÖGKVARTER FÖR METROPOL SPANDAU. BLOCKET LIGGER INSPRÄNGT I METROPOLHÖGSKOLAN, SOM UTBILDAR POLISER FÖR HELA BERLIN. MÅNGA AV TJÄNSTEMÄNNEN PÅ METROPOL SPANDAU FUNGERAR OCKSÅ SOM LÄRARE PÅ HÖGSKOLAN. HÖGKVARTERET HAR BLAND DEN BÄSTA BEMANNINGEN AV ALLA METROPOL I BERLIN.

MetroPol Spandau är ovanligt stort för att vara ett sektorhögkvarter. Specialpersonal hyrs vid behov ut från Spandau till Westsektorerna och till andra Mittensektorer. Högkvarteret har stora utredningsrotlar och det mest välutrustade kriminaltekniska laboratoriet i Berlin.

MetroPolblocket byggdes i början av 30-talet och har löpande byggts om och till sedan dess. Utifrån sett är blocket en gråbrun betongkub som reser sig hundra meter över de lägre, intilliggande blocken. Metropols rödsvarta märke blinkar på husväggen. Helikoptrar lyfter och landar i en strid ström på taket.

Åt väster gränsar blocket mot Schönwalder A-bahn. Utryckningsramper leder från blocket ut på de tio A-bahnplanen. Vid garageplanen passerar två restaurerade underjordiska A-bahn som används för blixtutryckningar. De ligger ganska rakt under Schönwalder A-bahn och Falkenseer A-bahn och har ramper upp till A-bahnlederna över mark.

Invändigt är högkvarteret slitet. Betongkorridorer märkta med avskavd färg går kors och tvärs genom byggnaden. Provisoriska plaxväggar i en stomme av plaxisteel bildar rum och byggnader mellan de tjocka, bärande betongväggarna. Varje plan är indelat i två, tre eller fyra våningar med tre meters takhöjd. Sidogångarna har gallergolv och ligger rakt över varandra, så att man ser genom gallren ned till plangolvet. Ett centralt hisschakt öppnar sig mot ett centraltorg på varje plan. Därifrån leder korridorer ut i växlande formationer. Planen har byggts om så många gånger att det inte finns två som liknar varandra. Tjugo olika säkerhetskoder avgör vilka områden en polis eller besökare har tillgång till. I centralhissarna kontrolleras säkerhetskorten när man byter plan. För att släppas in på högriskavdelningar måste man genomgå retina- och DNA-analys. De tjugo säkerhetskoderna är ordnade efter alfabetet från A, som är högsta prioritet (ett tiotal personer har det) till T, som är lägsta prioritet för besökare i blocket.

I planöversikten anges vilken säkerhetskod som i sin helhet krävs för planet. Striktare säkerhetsregler kan gälla enstaka avdelningar inom ett plan.

FAKTA

Höjd: 550 meter
Plan:
- plan: 40
- unterplan: 10
- våningar/plan: 1-4
- plantakhöjd: 12 meter

Plantyper:
- kontors- och serviceplan: 40

Arbetande i blocket: 128.957
Boende i blocket: 8.543
Ägarförhållanden: 100% Berliner MetroPol

Viktiga personer

PATRICIA ALBERKRAUT

Chef arrestavdelningen. Alberkraut är en kortväxt, senig kvinna i 40-årsåldern med snaggat rött hår och mörka glaslober i ögonhålorna. Hon lämnar nästan aldrig arrestavdelningen.

LORA EFRAK

Chef för interna avdelningen. Efrak är en lång, benig kvinna med kalla mörka ögon och hes röst. Hon följer regelboken till punkt och pricka i sina utredningar av mutor och interna förseelser.

GÜNTHER FROHM

Chef för rättsmedicinska laboratoriet. Frohm är kort, muskulös och tillbakadragen. Han tinar bara upp när han får redogöra för någon intressant upptäckt inom rättsmedicinen.

NORMAN GREBERMAS

Chef för kriminalavdelningen. Grebermas är lång och svart med rakad skalle och ärrtatueringar i ansiktet. Han är lågmäld och diplomatisk i arbetet att balansera olika rotlar mot varandra.

CATERIN IBERAT

Chef för ordningsavdelningen. Iberat är lång och muskulös med en lång, svart hårtofs mitt på huvudet. Hon är energisk och synnerligen diplomatisk. Hon råkar ofta i konflikt med Interna avdelningen i försök att försvara mer eller mindre korrumperade underlydande.

AXIED MORAT

Chef för kriminaltekniska laboratoriet. Morat är en korrekt klädd, kortklippt och slätrakad man med ett passionerat intresse för kriminaltekniska problem. Han är en utpräglad tekniker utan större administrativ talang, så hans sekreterare sköter alla personalfrågor på laboratoriet.

BEROUF OPORAM

Chef för trafikpolisen. En högljudd, överviktig man i 50-årsåldern med kortklippt svart hår och röda cyberögon. Oporam är känd för sin förmåga att lura till sig extra resurser på andras bekostnad.

FRIEDOR ZECSIEW

MetroPolchef Spandausektor. Zecsiew är en liten, hårt prövad man i 60-årsåldern. Han lämnar mycket sällan sitt kontor och lämnar alla praktiska detaljer till medhjälpare. I krissituationer är han iskall och kompetent.

Äventyrsuppslag

INFILTRATION

Rollpersonerna är utsända av Firman, Fonden, någon InterPolstyrka eller en maffiaboss från Spandau för att plocka ut information om en stor MetroPoloperation. Man planerar att göra en stor upprensning bland gängen i Spandau. Rollpersonerna får falska ID som MetroPol från Prenzlau och smugglas in i högkvarteret, där de ska få fram information om upprensningsaktionen.

ÖVNINGSUPPDRAG FÖR POLISASPIRANTER

Rollpersonerna är polisaspiranter som ska göra praktiktjänst på Spandau MetroPolhögkvarteret. De får små uppdrag som att plocka in knarklangare, avstyra gängkrig, gripa engångsmördare och göra razzior i hälericentraler.

KORRUMPTION I POLISLEDNINGEN

En mordutredning störs av att en hög kommissarie på våldsrotelns mordsektion har tagit mutor från Zhekovs, ett gäng som har mördat konkurrerande hälare. Rollpersonerna har hand om utredningen, men bevismaterial förstörs och försvinner hela tiden. Interna avdelningen kräver fysiska bevis för att utreda saken och när kommissarien märker att rollpersonerna är honom i hälarna försöker han röja dem ur vägen.

KOMPLOTT MOT ROLLPERSONERNA

Rollpersonerna anklagas för ett politiskt mord på en höjdarkorp inom Plancks-Siemens. Mängder av bevis på mordplatsen pekar mot dem. I själva verket är det en kollega på våldsroteln: mord som vill röja dem ur vägen för att ta över deras avdelning.

MAKTKAMP

Som nyutexaminerade hamnar rollpersonerna under en kommissarie som utnyttjar dem

C 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

för att kasta tvivelsmål över en kollega. Rollpersonerna får utreda misstänkta mutor som kollegan ska ha tagit. Interna avdelningen irriteras över att de ägnar sig åt internutredningar som de inte har med att göra. De riskerar att få sparken om de inte kan manövrera sig ur situationen.

M16:SB66 Planöversikt

P-10-(-7). LAGER

Lager av mindre känslig utrustning. Skyddsrum.
Säkerhetskod: H

P-6-(-5) ARRESTLOKALER

Kraftigt bevakade arrestlokaler. På P–5 finns celler för flera personer. Cellerna har gallerdörrar och ligger på rad i långa korridorer. P–6 består mest av enpersonsceller med omfattande elektronisk övervakning. Som mest kan 60.000 personer hållas fängslade här. 3.500 vakter arbetar på de två planen.
Säkerhetskod: E

P-4 GARAGEPLAN

Underjordiska A-bahn passerar utanför blocket. Det är mest utryckningsfordon som förvaras här.
Säkerhetskod: H

P-3. U-BAHNPLAN

U-bahn MetroPol Spandau är hårdbevakad. Det krävs korrekta ID för att släppas upp i hissarna.
Säkerhetskod: T

P-2. REAKTOR

Blocket har en egen liten fusionsreaktor. Den är kraftigt bevakad.
Säkerhetskod: D

P-1. UNDERHÅLLSPLAN

Vattenrening, avfallshantering, styr- och reglersystem för hela blocket. Allt sköts av ett dotterföretag till Berliner MetroPol. Inga fristående entreprenörer släpps in i blocket.
Säkerhetskod: F

P1. RECEPTIONSPLAN

Service för allmänheten med utfärdande av tillstånd och intyg, pass och ID-kort. Hit kan man ta sig från U-bahnplan utan alltför avancerade ID-handlingar. För resten av blocket krävs särskilda ID-kort eller besökskort.
Säkerhetskod: T

P2-3. ORDNINGSPOL

Samordning av lokala MetroPolstationer i Spandau.
Säkerhetskod: K

P4. ORDNINGSPOL

Samordning av patrullhelikoptrar och markfordon.
Säkerhetskod: K

P5. KOMMUNIKATION

Delar av OrdningsPols administration och kommunikationscentral för alla fordon och lokala MetroPolstationer.
Säkerhetskod: M

P6-8. TRAFFIPOL

Trafikövervakning. Samtliga rotlar samsas på planet. Runt hisstorget på P6 finns kommandocentralen som håller radiokontakt med alla fordon. På P7 finns samordning av markkontroll och på P8 samordningen av flygkontrollen.
Säkerhetskod: M

P9. KRIM:SPAN

Kriminalavdelningens spaningsrotel.
Säkerhetskod: H

P10. KRIM:TECH

Kriminalavdelningens tekniska rotel. Samarbetar med kriminaltekniska laboratoriet på P7.
Säkerhetskod: H

P11. KRIMINALTEKNISKA LABORATORIET

Utför analyser av alla upptänkliga slag. Enda undantaget är medicinska undersökningar, som görs av rättsmedicinska avdelningen.
Säkerhetskod: G

P12. KRIM:STÖLD

Kriminalavdelningens stöldrotel. Den är uppdelad i underavdelningar för olika typer av egendomsbrott: lägenhetsinbrott, insiderbrott, bilinbrott, stöld av allmän egendom o.s.v.
Säkerhetskod: H

P13. KRIM:BEDRÄGERI

Kriminalavdelningens bedrägerirotel. Arbetar med ekonomiska brott som faller under brottslagstiftningen. Uppdelad i en mängd underavdelningar. Samarbetar med Ekoroteln.
Säkerhetskod: H

P14. KRIM:VÅLD

Kriminalavdelningens våldsrotel 1. På P14 utreds misshandelsfall och rån.
Säkerhetskod: G

P15. KRIM:VÅLD

Kriminalavdelningens våldsrotel 2. På P15 utreds mord och dråp.
Säkerhetskod: F

P16. KRIM:VÅLD

Kriminalavdelningens våldsrotel 3, tidigare sedlighetsroteln. Utreder sexualrelaterade våldsbrott.
Säkerhetskod: F

P17. KRIM:DROG

Kriminalavdelningens narkotikarotel. Utreder alla typer av drogbrott, inklusive patenttvister kring medicinska preparat. Har också hand om brott mot genetiklagen.
Säkerhetskod: F

P18. KRIMINALAVDELNINGEN

Samordning av kriminalavdelningens rotlar. Här sitter cheferna för avdelningen.
Säkerhetskod: E

P19-22 EKOROTELN

Utredningar av ekonomiska brott och tvister som inte faller under brottsbalkens lagstiftning (de utreds av Krims bedrägerirotel). Ekoroteln ser i huvudsak till att mindre företag betalar sina skatter och inte hotar korporationerna och kartellerna.
Säkerhetskod: F

P23-24. INTERNSÄKERHET

Interna utredningar kring tvister inom kåren, polisövergrepp, korruption och liknande. InterSäk sköter också den interna säkerheten i blocket.
Säkerhetskod: D

P25. RÄTTSMEDICINSKT LABORATORIUM

Utför obduktioner och rättsmedicinska analyser för samtliga MetroPoldistrikt i Mittensektorerna. Preparaten förvaras i stora kryofrysar.
Säkerhetskod: G

P26. SVOT:STORM

SVOT-styrkans stormtrupper samordnas och har sitt högkvarter här.
Säkerhetskod: F

P27. SVOT:ANTI-TERROR

SVOT:s antiterroristgrupp. En jourgrupp finns alltid på plats i högkvarteret och kan sändas ut med några minuters förvarning.
Säkerhetskod: E

P28. SVOT:SAD

SVOT:s Search & Destroy söker upp eftersökta brottslingar och dödar dem. De arbetar med avancerad spaningsutrustning och högteknologiska mordvapen.
Säkerhetskod: D

P29. SVOT:KOM

Samordning av SVOT-grupperna och samarbete mot andra distrikts SVOT-grupper.
Säkerhetskod: D

P30. TRANSSEKTORIELLA UTREDNINGAR

Samarbete mot InterPol, andra polisdistrikt och polisorganisationer utanför Berlin.
Säkerhetskod: D

P31-32. UTLÄNNINGSROTEL

Utredning av immigrantärenden. Roteln

ägnar sig mest åt att inte ge uppehållstillstånd åt refugniks. Den är ökänt ineffektiv.
Säkerhetskod: H

P33-35. JURIDISK AVDELNING

Utreder tillståndsärenden, intyg, ID-ärenden och liknande. På P35 finns ett antal jourdomstolar där straff kan utdömas för bötesbelagda brott.
Säkerhetskod: G

P36-37. PERSONALAVDELNING

Har hand om personalärenden för Spandau MetroPol och för polishögskolan.
Säkerhetskod: M

P38-39. CENTRALADMINISTRATION

Administration för polishögskolan och hela MetroPolsektorn. Polischefen och andra högre tjänstemän sitter här. MetroPols huvuddator finns på P39.
Säkerhetskod: C

P40. HELIKOPTERHANGARER

Uppställningsplats för attackhelikoptrar som lyfter och landar från taket. Här finns också luftförsvarsanläggningar som ska skydda blocket i händelse av kris.
Säkerhetskod: E

M16:SB66:P15 KRIMINALAVDELNINGENS MORDROTEL

Krims mordrotel har kvar den ursprungliga plandesignen för blocket. Två breda huvudgångar går ut från hisstorget och förbinds av smalare sidogångar. Huvudhissarna finns vid hisstorget. Mindre hissar finns vid en cirkelgång 150 meter ut från torget.

Allt är byggt av gråvit betong, här och var täckt av halvt avskavd färg. Blinkande ljusskyltar anger i vilken riktning man ska gå. Långsamma automatdörrar av plaxisteel skiljer olika avdelningar åt. I taket surrar övervakningskameror av en uråldrig modell.

Stora fläktar infällda i innertaket vispar runt den dammiga luften. Ventilationen är inte vad den borde vara. Sidogångarna löper över varandra med golv av plaxgaller. Smala rulltrappor förbinder de olika våningarna med varandra. Det är 12 meter i tak i huvudgångarna. En del byggnader har upp till tre våningar. 4.500 personer arbetar på roteln. I sin helhet har planet säkerhetskod F. För att släppas in krävs antingen ID-kort med kod F eller ett särskilt passerkort för P15. Enstaka avdelningar kräver högre säkerhet. Det anges nedan.

Viktiga personer

BEATRICE DORTMACH

Chef för Psyko Killer Research. Dortmach är psykolog med ett brinnande intresse för aggressiva beteendestörningar. Hon är i 30-årsåldern, lång och gänglig med långt, blonderat hår och decimeterlånga neonfärgade naglar.

OSCARIO FEDERBLOT

Datachef. Federblot är en lång, skämtsam man med kortklippt brunt hår och grå ögon. Han är fenomenal på att hitta samband i stora datamängder.

CEDRIC KRAYON

Kommissarie och chef för roteln. Kommissarie Krayon är kort och satt med rakad skalle och ett kortklippt, svart skägg. Han har flourescerande tatueringar på skallen och underarmarna. Krayon är arbetssam på gränsen till manisk och släpper aldrig ett olöst fall.

HESTER NAKOWICZ

Chef för icke-mänskliga utredningar. Nakowicz är psi-mutant från Abendland Pommern. Hon har långt, flätat hår och ärrtatueringar i ansiktet. Hon kan se en annan varelses hjärna och medvetandestruktur och har en extrem empati.

LINDMAN PRESCHT

Chef för psykologiavdelningen. Prescht är en erkänt skicklig psykolog specialiserad på sociala avvikelser. Han är kort och tunn med ett finskuret, mörkt ansikte. Han är mycket diplomatisk och skicklig på att hantera personalfrågor.

CHRISTIANIA QUARLIC

Chef för allmänna mordutredningar. Quarlic är en hängiven byråkrat. Hon kan delegera och samordna arbetet och gör aldrig något praktiskt själv. Hon är i 50-årsåldern, kort och satt med etiopiskt utseende och dreadlocks.

Planbeskrivning

1. HISSTORG

Hissar till övriga blocket. Ankomsthall med en informationstavla och karta över planet. Rulltrappor till P14 och P16. Säkerhetskontroll vid dörrarna in till receptionerna.

2:1. RECEPTION

Härifrån sköts all kommunikation inom planet. Ytterligare säkerhetskontroll görs av misstänkta besökare. Den som kommer utifrån och söker någon på roteln får vänta här tills vederbörande kommer.

2:2/3. VILORUM OCH LÄKARRUM

Vilorum och medicinsk hjälp.

3. DATORHALLAR

Centrala datorhallar för avdelningen. Datorn står mitt i salen. I tre plan runt den finns terminalhallar och skrivare.

Säkerhetskod: D

4. MULTISENSEREKONSTRUKTION

Rekonstruktion av mordscener, brottsplatser och troliga förlopp genom datasimulation av platser och skeenden. Tekniken är inte helt utvecklad, men Spandau MetroPol hör till dem som har kommit längst.

5. KONTOR

Kontor för dataavdelningen. Här sitter avdelningscheferna.

6. SENSORANALYS

Analys av multisenseinspelningar, och i vissa fall vanliga ljud- eller bildupptagningar.

7-8. DATABEARBETNING

Terminaler och fristående maskiner som används för olika typer av analys. Salarna är delade i två våningar av golv av plaxgaller, men ljusschakt går ned genom båda våningarna med jämna mellanrum. Enkla trappor leder upp till andra våningen.

9. PSYCHO KILLER RESEARCH

Samordning av uppgifter kring olösta mord som tros ha utförts av vansinniga mördare. Avdelningen försöker hitta samband och mönster i morden för att hitta en lösning. PKR samarbetar nära med Psykavdelningen.

PKR består av en enda stor sal. Den är avskärmad till mindre kontorsrum med tre meter höga plaxväggar. Längs nordväggen finns kontor och datorrum i tre våningar, annars är det 12 meter till taket.

10. KONTOR OCH FÖRRÅD

Kontor för blandade arbetsuppgifter, särskilt i samband med PKR-avdelningen.

11. KONTOR OCH FÖRRÅD

Används av dataavdelningen.

12-13. KONTOR

Kontor i tre plan förbundna av trappor och lejdare. Används av dataavdelningen.

14. KONFRONTATIONSRUM

Verklig vittneskonfrontation och rekonstruerade miljöer där misstänkta konfronteras med scener mycket lika brottet.

15. FÖRHÖRSRUM

40 förhörsrum i två våningar. Noggrann ljudisolering och övervakning.

Säkerhetskod: D

16. FÖRHÖRSRUM SPECIAL

10 särskilda förhörsrum för utdragna förhör under inverkan av droger, hot eller tortyr.

Säkerhetskod: C

C 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

17. LUNCHRESTAURANG

Restaurang och kafeteria i två plan.

18. SAMBANDSUTREDNINGAR

Två våningar förbundna av trappor, hissar och ljusschakt. Arbetsrummen är avskilda med plaxväggar. Här samkörs data från olika rotlar, sektorer och baser i jakten på samband mellan olika utredningar.

19. ARKIV

Smala gångar löper mellan de tio meter höga arkivskåpen. Små personhissar används för att komma upp till rätt arkivhylla. Här förvaras fysiska bevis och dokument som det av någon anledning inte räcker att spara i digitaliserad form.

20-21. UNGDOMSBROTT

Avdelningen får hand om alla mord och dråp där den misstänkte gärningsmannen är under 15 år. Avdelningen samarbetar med andra myndigheter som har hand om ungdomar.

22. DATORRUM

Datorn står mitt i rummet, som omges av tre våningar terminalrum. Den används av avdelningarna i 20-41.

23. DISTRIKTSSAMORDNING

Samordning av utredningar i olika MetroPoldistrikt.

24. GANG WAR DEPT.

Avdelning för utredning av dödsfall i samband med gängkrig. Två våningar förbundna av trappor och ljusschakt.

25-32. FÖRHÖRSRUM MAX SÄKERHET

Extremt hårt bevakade förhörsrum. Säkrade direkthissar ned till arrestavdelningen.

Säkerhetskod: B

33. LUNCHRUM OCH KAFETERIA

34. ICKE-MÄNSKLIGA UTREDNINGAR

Kontor i två plan med experter på extrema replikantformer, mutanter och intelligensförstärkta djurformer.

35. MUTANTAVDELNINGEN

Kontor i två plan med experter på mutanter, deras sociala mönster och psykologi.

36. LOONIEAVDELNINGEN

Kontor i två plan med experter på loonies.

37. VAPENFÖRRÅD

Vapen för avdelningarna i 20-46. K-pistar, skyddsoveraller, pistoler, gasgranater och gasmasker finns i förrådet.

Säkerhetskod: C

38. SAMBANDSUTREDNING

Kontor i två plan där samband mellan olika "icke-mänskliga" grupper utreds.

39. ROBOTAVDELNING

Kontor i två plan med experter på robotar och AI-psykologi.

40. UNTERSTADT-AVDELNING

Två våningar, där golvet i övervåningen är av plaxigaller så att man ser ned på bottenvåningen. Smala trappor förbinder de två våningarna och plaxskivor skiljer arbetsrummen åt. Här arbetar experter på Berlin UnterStadt, flera av dem födda och uppväxta i den underjordiska staden.

41. CENTRAL ADMINISTRATION

Rotelchefen och hans stab sitter här. Allt arbete på planet samordnas härifrån.

42. FAMILJERELATIONER

Två våningar med plaxgaller som golv på övervåningen och plaxskivor mellan arbetsrummen. Psykologer och utredare med erfarenhet av familjeproblematik arbetar här.

43. PSYKOLOGIAVDELNING

Två våningar med plaxgaller som golv på övervåningen och plaxskivor mellan arbetsrummen. Psykologer specialiserade på mord och våldsamma reaktioner finns på avdelningen.

44. ETNISKA STUDIER

Två våningar med plaxgaller som golv på tvåan och plaxväggar mellan arbetsrummen. Specialister på etniska motsättningar och refugniks arbetar här.

45. PSI-AVDELNING

Två våningar med plaxgaller som golv på tvåan och plaxväggar mellan arbetsrummen. Psi-mutanter arbetar med mentala krafter för att lösa fall och för att komma åt andra psi-mutanter.

46. ALLMÄN MORDUTREDNING

Ett väldigt kontorslandskap i en, ibland två eller tre våningar. Plaxväggar avskärmar mindre arbetsrum eller kontorslandskap. Tunga fläktar vispar runt röken som ligger som ett moln under taket. 1.540 handläggare arbetar här med allmänna mordutredningar.

47. INTERNATIONELL SAMORDNING

Två våningar med plaxgaller som golv på tvåan och plaxväggar mellan arbetsrummen. Härifrån samordnas mordutredningar med polisorganisationer i städer utanför Berlin.

48. INTERPOL-SAMORDNING

Två våningar. Härifrån samordnas samarbetet med InterPol och andra korporationsägda organisationer.

49. INTERNUTREDNINGAR

En underavdelning av InterSäk som undersöker polisinblandning i mord och förvanskningar av utredningar.

50. LUNCHRESTAURANG

Restaurang och kafeteria i två våningar.

51-52. REKONSTRUKTIONER

Två stora salar av kal betong där plaxelement, hologram, ljus och ljudeffekter används för att rekonstruera mordscener.

53-60. SPECIALUTREDNINGAR

Två våningar. Särskilda utredningar som har pågått mycket länge eller kräver extra uppmärksamhet

61. VAPENFÖRRÅD

Vapen för avdelningarna i 3-19 och 47-70. K-pistar, skyddsoveraller, pistoler, gasgranater och gasmasker finns i förrådet.
Säkerhetskod: C

62-63. FÖRHÖRSRUM

Välbevakade förhörsrum med direkthissar ned till arresten.

64. KONFRONTATIONSRUM

Rummen används av specialutredningar för problematiska konfrontationer.

65. DATORRUM

Två kristalldatorer finns i ett centralt rum.

66-67. DATABEARBETNING

Terminaler och mindre datorer i två våningar.

68. KAFETERIA

69-70. VAPENUTREDNINGAR

Två våningar. Utredningar och register över mordvapen.

71. KOPTERPLATTA

Ett par stridshelikoptrar står alltid här.

72. MOTORRAMP

Rampen går ned till närmaste A-bahnled.

KONSUMETRON

M16: DB150: SPANDAU

SPANDAU KONSUMETRON ÄR SEKTORNS STÖRSTA DISTRIBUTIONSBLOCK. DB1 CITADELLET HAR EN STÖRRE OMSÄTTNING, MEN ÄR EXKLUSIVARE OCH BETYDLIGT MINDRE TILL YTAN. BLOCKET DRAR KONSUMENTER FRÅN INRE MITTENSEKTORERNA DÄR DISTRIBUTIONSBLOCKEN ÄR DYRARE OCH EXKLUSIVARE, OCH FRÅN WESTSEKTORERNA DÄR DISTRIBUTIONSBLOCK AV KONSUMETRONS STORLEK SAKNAS. Blocket ägs till största delen av Konsumetron Invest, ett Müller-företag. Affärskedjor hyr in sig i lokalerna. Samtliga större kedjor i Berlin finns representerade. Konsumetron är inrymt i ett gammalt industriblock i södra delen av Spandau. Det har rustats upp och byggts om helt. Den yttre fasaden är täckt av neonreklam som lyser upp de dystra industriblocken runt om. På taket finns en helikopterlandningsplats. Fordonsramper går ned från A-bahn till de fem underjordiska garageplanen.Sex plan under garageplanen används som lagerutrymmen. Ramper går in från A-bahn till samtliga plan och autotaxi kör skytteltrafik till och från blocket. Längs fasaden slingrar sig rulltrappor och hissar mellan planen i plaxrör. Huvudhissarna finns vid ett hisstorg mitt i blocket. Mindre rulltrappor och hissar finns överallt inne i lokalerna. Olika plan är specialiserade på olika varor. Konsumtionsvaror finns längst ned i blocket. Längre upp blir utbudet mer specialiserat. De två översta planen upptas av kontor. Blocket har öppet dygnet runt.

Viktiga personer

GEORGIA FRIEDMAHL

Informationschef. Friedmahl är en kraftig kvinna i 40-årsåldern, hårt sminkad med permanentat ljust hår. Hon är extremt framåt och påflugen i sina försök att marknadsföra Konsumetron.

ADOLF MESSER

Distributionschef. Messer är en medelålders, grånad man som metodiskt försöker få logistiken att fungera i distributionsblocket. Han går alltid klädd i en grå overall.

MIYAGI SALAMMBO

VD för Kosumetron. Salammbo är en dynamisk VD som delegerar allt arbete och själv sitter på kontoret och leker med multisensespel. Han är kort och mörk med kortklippt svart hår och går alltid klädd i oklanderliga kostymer.

KORA SECHER

Chef för Konsumetron InterPol. Secher är en ljus kvinna med skarpskurna drag och vassa

FAKTA

Höjd: 425 meter
Plan:
- plan: 30
- unterplan: 12
- våningar/plan: 1-2
- plantakhöjd: 12 meter

Plantyper:
- kontorsplan: 2
- serviceplan: 28

Arbetande i blocket: 45.854
Ägarförhållanden: 55% Konsumetron, 45% övriga

ögon. Hon åker konstant runt i blocket och kontrollerar att allt fungerar.

Äventyrsuppslag

INBROTT/RÅN

Tjuvar tar sig in i blocket sent på natten, när kundtillströmningen är som minst. De länsar några butiker på ett plan och försvinner snabbt i helikopter. Rollpersonerna anlitas av InterPol för att reda ut saken. De upptäcker att det är ett insiderjobb. Tjuvarna får hjälp av Around O Clocks manager på P12. Han stänger av larmet och släpper in dem.

STÖLDHÄRVA

Varor försvinner på vägen mellan lagret i Falkensee och Konsumetron. Det är hackers på kontoret som lyckas avleda delar av lasterna genom att skriva om datarutinerna. Varorna körs till en övergiven S-bahngård strax utanför Spandau, där de lastas över på bilar och körs iväg.

GISSLANDRAMA

Terrorister tar kunder på P18 som gisslan och spärrar av planet. Rollpersonerna befinner sig på planet och kan slå ut terroristerna, som dödar en ur gisslan i timmen. De kräver att politiska fångar ska släppas ur Spandau Rehab.

SABOTAGE

En serie egendomliga mord har förövats av säkerhetsrobotar för hembruk, inköpta på Konsumetron. Vid närmare påseende visar det sig att en självprogrammerande krets i robotarnas hjärnor aktiveras av en försäljare på P12: Siemens RoboTech. Spåren leder vidare till Plancks-Siemens Robo Block, där felaktiga kretsar installeras i robotarna. Det är en liga som ligger bakom. Felet på robotarna syns inte i tester utan framkommer gradvis. Efter två veckor har ligan full kontroll över robotarna, som dödar sina ägare och länsar deras lägenheter.

M16:DB150 Planöversikt

P-12-(-7). LAGERUTRYMMEN

Största delen av varorna körs in varje natt med L-bahn eller S-bahn och hålls sedan i lager här under dagen. Lagren är helt automatiserade med AI-styrda robotruckar. Varje återförsäljare har en fast plats i lagret.

P-6-(-2). GARAGEPLAN

Plats för 125.000 svävare och markfordon. Ramper går upp till A-bahnlederna. Parkab sköter undanstuvning av fordonen.

P-3. U-BAHNPLAN

Näst Citadell är Konsumetron Spandaus största U-bahnstation. Gäng och peddlare håller till i kulvertarna runt stationen och tar sig ned till garageplanen för att bryta fordon.

P-1. UNDERHÅLLSPLAN

Vattenrening, nödgeneratorer, avfallshantering och styr- och reglersystem för hela blocket. Bara Konsumetrons anställda har tillträde till planet.

P1. MARKPLAN

Blockinformation, kafeterior och restauranger, två stora livsmedelskedjor och ett femtiotal mindre. Ett ljusschakt går från centrala hisstorget upp till P3.

P2. KONSUMTIONSVAROR

Dagligvaror och mat säljs av de största kedjorna: Around O Clock, TexBrand, Gebers, Foodia. Längs huvudgången finns mindre, specialiserade matvaruaffärer för kryddor, orientaliska varor, naturprotein m.m.

P3-9. KLÄDER OCH ORNAMENTIK

Kläder, kroppsmålning, plastikcybernetik, smycken och skönhetshologram säljs av de stora kedjorna och av ett par tusen mindre återförsäljare.

C 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

P10-15. HEMELEKTRONIK

Allt inom robotar, multisense och hushållselektronik. Se nedan för detaljbeskrivning av P12.

P16. VÄXTER OCH DJUR

Största delen av planet upptas av återförsäljare av växter, djur och inredningshologram. En del mindre affärer i andra branscher finns också.

P17. LEKSAKER

Spel, leksaker, infokristaller och annat för barn under 12 år.

P18-19. SPORTARTIKLAR

De stora kedjorna är Nikome, Leasuria, BrandBoot och Antrax. Mindre företag ligger längs huvudgången.

P20. INREDNING

Heminredning, service, gör-det-själv.

P21-23. FORDON

Svävare, speeders, helikoptrar och motorfordon säljs och leasas. Alla stora kedjor finns representerade.

P24-25. INFO & UNDERHÅLLNING

Multisenseinspelningar, datakristaller och InfoVids säljs av ett hundratal mindre återförsäljare.

P26-27. MÖBLER

Möbler och inredningsartiklar.

P28. CYBERNETIK

Cybernetik och avancerade former av elektronik säljs av de stora tillverkarna.

P29-30. KONTOR

Konsumetron och de största återförsäljarna i blocket har sina kontor här.

TAKET. HELIKOPTERPLATTA.

M16:DB150:P12 AI-ELEKTRONIK OCH MULTISENSE

Till för fem år sedan såldes nästan bara robotar på P12. Sedan dess har multisense gått fram stort och blivit en del av utbudet. Men fortfarande är robotar och annan hemelektronik styrd av artificiell intelligens den största varan på planet. Mitt på planet finns Hisstorget där huvudhissarna och rulltrappor till P11 och P13 går. Där finns informationstavlor över planet. Längs Hisstorgets riktning löper den största huvudgången, kantad av mindre affärer. Rulltrappor går upp till andra våningens butiker. Två mindre torg ligger längs stora huvudgången. Denna korsas av fyra mindre huvudgångar. Mellan huvudgångarna går sidogångar i en våning. Rulltrappor och hissar går upp till övervåningen. De flesta affärerna har två våningar.

På utsidan av blocket löper rulltrappor och hissar i genomskinliga plaxrör. Mindre hissar finns också på flera ställen på planet.

Golven inne i affärerna är täckta av stenimiterade plaxplattor som lyser svagt flourescerande. I gångarna är golven av glas, så att man ser ned till gången på planet närmast under. Väggarna är glas och stålimiterad plax. Neonreklamen lyser upp i huvudgångarna. Mindre affärer finns närmast Hisstorget. De stora återförsäljarna har sina lokaler mot väggarna längst ut från den stora huvudgången.

1. ANKOMSTHALL

Hissar till övriga blocket. Rulltrappor till P11 och P13. Informationstavlor. Golvet är av svagt rosafärgat glas i alla ankomsthallar, så man ser ned genom ett 150 meter djupt schakt till markplanet. Hissarna löper i rökfärgade glastuber genom schaktet.

2. SIDOTORGEN

Runt och över de två sidotorgen ligger kaféer och serveringar i tre plan, med utsikt över huvudgången.

3. SHOW OFF

Elektronikmarknad som sträcker sig från P10 till P15 i två våningar på varje plan. På 12 finns robotar och annan AI-styrd apparatur.

4. SIEMENS WIRTSCHAFT

Hemelektronik, AI-styrd och annan, säljs i två plan.

5. CYBER SIMAX

Försäljning av enkel cybernetik för hemmabruk, permanentinstallerad eller löstagbar. Simax förmedlar kontakter med cyberkliniker för permanent installation.

6. SIEMENS ROBOTECH

Klassiska robotar och nyare hushållsmodeller. Säkerhets- och vaktrobotar säljs också här, men kräver licens.

7. ROBOTFÖRSÄLJARE

Mindre återförsäljare, reservdelsaffärer och serviceföretag för robotar och AI-enheter.

8. M/S HAUS

Multisenseinstallation och kombinationer av multisense/cyberkosmos säljs i tre våningar med inredning av blåsvart glas och dundrande musik i högtalarna.

9. SIEMATRIX SERVICE

Service av robotar och AI-enheter från Siemens.

10. KOPOMA INNENARCHIE

Inredningsarkitektur, framför allt installation av hemelektronik och hemterminaler.

11. LIPROX GENERAL POWER

Batteriservice, ljusceller och små generatorer för hemmabruk.

12. ELEKTRONIK

Tolv mindre återförsäljare av billig elektronik.

13. CYBERNETIK

Tio mindre återförsäljare av billig cybernetik.

14. M/S OCH ELEC

Fem mindre återförsäljare av multisenseinstallationer och annan informationselektronik.

15. HAMBURGER BANK

Bankservice. Omedelbar kreditbedömning och möjlighet till lån.

16. DATATRONICS

Programvara för AI-enheter och andra datorer i hemmet.

17. CITYSYS

Uppdatering av hemterminaler och försäljning av bättre hemterminaler. CitySys är erkänt dyra och dåliga, men har monopol på stora delar av telenätet.

18. HOLOMAX

Hemhologram, särskilt hologram för att dölja hemelektronik.

19. SERVERINGAR

Tre olika kaféer och serveringar.

20. CYBER HEAVEN

Cybernetik, multisense och en del tillbehör till cyberkosmos.

21. ROBOPARTS

Reservdelar till alla större robotmodeller. Programvara till robotar och justering av existerande personlighetsprogram.

22. MUZAK

Musikinspelningar på kristaller och i multisense.

23. LARMSYS

Larmsystem och säkerhetssystem kopplade till hemterminalen. Installation av larm kopplade till LarmSys' vakttjänst.

C 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

24. SECURE ROBOTECH

Säkerhets- och vaktrobotar till försäljning och leasing. Reservdelar och omprogrammering av äldre säkerhetsrobotar.

25. BERLIN BANK

Bankservice. Omedelbar kreditbedömning och möjlighet till lån.

26. MÜLLERS

Försäljning av moderna handeldvapen, skyddsutrustning och hemförsvarsanläggningar mot licens.

27. AUDIOVISION

Multisense och äldre inspelningar för multisense-freestyles.

28-29. MULTISENSE

Sexton mindre återförsäljare av inspelningar och utrustning.

30. SERVERINGAR

Fem kaféer och serveringar i två plan.

31-33. MJUKVARA

Tjugo återförsäljare av blandad programvara, framför allt för robotar och AI-enheter.

34. ROBO SOFTWARE

Återförsäljare av programvara för alla typer av robotar, inklusive industrirobotar.

35. HAUS SOFTWARE

Programvara för hemterminaler och andra, mer avancerade styrsystem för hemelektronik.

36-37. MJUKVARA

Tolv återförsäljare av blandad programvara.

38-40. HÅRDVARA

Sexton mindre återförsäljare av kristallkretsar, datorkomponenter och tillbehör till datorer och AI-enheter.

41. KONSUMETRON BANK

Bankservice. Omedelbar kreditbedömning, lån.

42-43. HUSHÅLLSELEKTRONIK

Fyra återförsäljare av hushållselektronik, framför allt enklare hushållsmaskiner.

44-49. ELEKTRONIK

Tretton återförsäljare av elektronik, framför allt kopplad till AI-enheter.

50. ROBOTAR

Städ- och underhållsrobotar till försäljning.

51-52. HAUSSYSTEM

Tre återförsäljare av hemterminaler och andra styr- och reglersystem för hemmet.

53. INHOUSE KULTI

Grönsaksodling i AI-styrt växthus som kan infogas i köket. Flera olika modeller till försäljning och uthyrning.

54. INHOUSE HOLO

Hologram för hemmabruk, särskilt i badrum och vardagsrum.

55. LIVE MÖBEL

Genetiskt designade växter och djur för möblering och heminredning.

56. HOLOS

Tre återförsäljare av hologram för hemmabruk.

57. INREDNINGSSERVICE

Serviceföretag som sköter installation av hemelektronik och hologram.

58. DÄNEBANK

Bankservice. Omedelbar kreditbedömning och möjlighet till lån.

59. HANSA KREDIT

Kreditinstitut specialiserat på konsumentkredit.

60. HANSA ESTATE
Fastighetsförmedling.

61-66. AUTOBOTS
Försäljning av AI-enheter för fordon och hemmabruk.

67. ENTERTAIN SOFT
Programvara till leksaker och spel.

68. AUTO SOFT
Programvara till AI-enheter för fordon.

69. BOT HEAVEN
Försäljning av smårobotar för städning.

70-71. JÄRNIA
Verktyg och maskiner för hemmabruk, med eller utan AI-enheter.

72-73. SERVERINGAR
Fem barer och serveringar.

74. HOLOSOUL
Psykedeliska hologram för mindre butiker .

75. FIBROX CYBERMED
Medicinsk cybernetik. Fibrox har kontakt med kliniker som gör installationen.

76. SPEEDER SAM
Speeders och elbilar för inomblocksbruk. Reservdelar och service.

77-79. BELYSNING
Flera återförsäljare av lampor och belysning. AI-styrning av belysning.

80. TABLE TOP BOT
Bordsrobotar avsedda för enkla uppgifter.

81. HABER HAUS SYS
Hemterminaler och andra styrsystem för hemmet.

82-83. INFOMATIC
Multisense och äldre lagringskristaller med information. Brett urval.

84. COMPAQIN
Datorer och enkla styrenheter för apparatur.

85-86. WISSENMAC
Informationsförsäljning på multisense och äldre kristallupptagningar.

87. CONSUMOKRED
Kreditinstitut specialiserat på konsumenter.

88. COMPUKNIGHT
Bärbara datorer och programvara.

89. SOFT HAUS
Programvara till robotar och AI-enheter.

90. SW DESIGN
Specialdesignad programvara till AI-enheter.

91. ROBOSOFT
Specialdesignad programvara till CSD-robotar.

92. HAUSHILF
Hemterminaler och andra styrsystem för hemelektronik.

93. HAUSHOLO
Hologram för hemmabruk.

94. MECHOMAN
Verktyg och apparatur för hemmabruk.

95. ROBOHUNT
Mindre robotar och underhållningsrobotar.

96. REXILLE
Robotar för utomhusbruk i mindre firmor. AI-styrda arbetsmaskiner för utomhusbruk.

MENS ROBO BLOCK

M16: PB161: PLANCK-SIE

ROBO BLOCK ÄR ETT NÄSTAN KUBISKT, GRÅBRUNT BETONGBLOCK UTAN FÖNSTER ELLER UTSMYCKNINGAR. PLANCK-SIEMENS NEONMÄRKE BLINKAR SVAGT UNDER ETT TJOCKT LAGER SMUTS PÅ ÖSTVÄGGEN. BLOCKET RESER SIG ETT HUNDRATAL METER ÖVER DET NEONSKIMRANDE KONSUMETRON SOM LIGGER INTILL. EN SMAL BRANDGATA SKILJER DE TVÅ BLOCKEN ÅT. LASTHELIKOPTRAR LYFTER OCH LANDAR PÅ BLOCKTAKET. L-BAHN PASSERAR PLAN 35 OCH RAMPER FRÅN A-BAHNLEDEN GÅR IN TILL VARJE PLAN. Invändigt är PB161 slitet, smutsigt och förfallet. Det byggdes på 50-talet och har inte rustats upp märkbart sedan dess. Planck-Siemens har flyttat ut största delen av sin tillverkning norr om stan. Det är bara mindre lönsamma delar som stannar kvar i Spandau. I PB161 tillverkas säkerhets- och vaktrobotar av äldre modell. Tillverkningen är ålderdomlig. Stora delar av processen är inte AI-styrd. På de lägre planen har underleverantörer och dotterföretag hyrt in sig. Högre upp finns själva robottillverkningen. De fyra översta planen är avsatta för kontor. Arbetarna i PB161 har lägre lön och sämre anställningsvillkor än dem som arbetar i Planck-Siemens nya anläggningar norr om city. Många är äldre och alkoholiserade. De skulle inte godkännas i en modern, effektivitetskrävande anläggning.

Viktiga personer

ANJANA APPACHANA

VD för Planck-Siemens Robo. Appachana är egentligen en frilansande företagskonsult. Hon har tillsatts som extra verkställande direktör för att reda ut blockets snåriga affärer efter förra VD:n, Karl Dittling, som dömdes till Rehab för förskingring. Appachana är en mörkhyad, lång och smal kvinna i 35-årsåldern. Hon har midjelångt, krusigt hår och klär sig i åtsmitande plaxnätklänningar.

ANDRE KABONIZ

Chef för InterPol. Kaboniz var visserligen medskyldig till förskingringarna kring Dittling, men lyckades ändå behålla sitt arbete. Han är korrumperad in i själen och tycker hjärtligt illa om Appachana. Kaboniz är i 50-årsåldern med kortklippt, svartfärgat hår och kraftig make-up.

FRIEDRICH HOFFSTADTLER

Produktionschef. Hoffstadtler tillhör samma konsultfirma som Appachana. Han är i 25-årsåldern, brunbränd och kortklippt med två

FAKTA

Höjd: 575 meter
Plan:
- plan: 40
- unterplan: 5
- våningar/plan: 1-2
- plantakhöjd: 12 meter

Plantyper:
- kontorsplan: 4
- produktionsplan: 36

Arbetande i blocket: 23.560
Ägarförhållanden: 100% Planck-Siemens

dagars skäggstubb. Han går klädd i lediga pastelloveraller och är uppmuntrande och kreativ.

DESDEMONA OPPENHEIM

Utvecklingschef. Oppenheim sitter kvar sedan Dittlings dagar. Hon är en kort och bastant kvinna i 45-årsåldern som bara intresserar sig för robotteknik. Hon blev milt förvånad när Dittling arresterades, men lät sig aldrig störas i sitt arbete.

KRYSTAL PAVLOVA

AI-ansvarig. Pavlova är en 30-årig AI-expert, nyutexaminerad från Hansainstitutet. Hon försöker applicera alla nya teorier på medvetandeprogrammeringen inom Siemens, men stöter på motstånd från de gamla och invanda programmerarna som inte vill ändra något i onödan.

Äventyrsuppslag

SABOTAGE

En grupp arbetare inom Planck-Siemens trixar med säkerhetsrobotarnas programmering, så att de kan ställas om senare och förmås att döda sina ägare och tömma deras lägenheter på värdesaker. Handlingen samkörs lämpligen med händelser i ett bostadsblock (morden) och i ett distributionsblock (omprogrammeringen).

KUPPFÖRSÖK

Blockets arbetare anser att den nya ledningen bara är ett snyggt sätt att släta över det faktum att Planck-Siemens tänker lägga ned tillverkningen eller flytta ut den till någon kranssektor. De vill ta över tillverkningen själva. 5000 av blockets anställda, framför allt på produktionssidan, ockuperar blocket och släpper inte in någon. InterPol hotar att gå in med stridsgas och avrätta alla i blocket. Rollpersonerna befinner sig inne i blocket och kan med smidig diplomati bryta blockaden och ändå rädda livet på ockupanterna.

M16: PB162 Planöversikt

P-5-(-4). LAGERUTRYMMEN

Delvis oanvända lagerutrymmen. P-5 vattenskadades vid Katastrofen och har aldrig helt dränerats. Loonies håller till i tunnlarna runt P-5.

P-3. U-BAHNPLAN

Tunnlar går från Konsumetron U-bahn till hissarna upp i PB1 61. Resten av planet upptas av garageutrymmen.

P-2. GARAGEPLAN

Ramper går upp till Wilhelmstrasse A-bahn. Parkab övervakar och stuvar fordonen.

P-1. UNDERHÅLLSPLAN

Vattenrening, generatorer, avlopp och avfallshantering, styr- och reglersystem för hela blocket.

P1. ENTRÉPLAN

I entréhallen presenteras Planck-Siemens robottillverkning. Utställningsrum, kontor och möteslokaler för större kunder ligger runt entréhallen. En våning upp finns lunchrestaurang och ett par barer.

P2-10. LEVERANTÖRSPLAN

Underleverantörer av delar som ingår i tillverkningsprocessen har hyrt in sig här. 60% av robotdelarna tillverkas inom blocket. Resten köps in utifrån. Några företag utan anknytning till robottillverkningen har också hyrt in sig här.

P11-15. ELEKTRONIKMONTERING

Montering av elektroniska system och styrenheter. Den konstgjorda intelligensen monteras och kontrolleras här.

P16-20. MEKANISK MONTERING

Montering av balansorgan, reflexsystem och annat som styr robotens rörelsemönster.

C 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

P21-30. HUVUDMONTERING

Montering och kontroll av robotarna.

P31-33. KONTROLL

Testlokaler för kontroll av samtliga funktioner hos roboten.

P35-36. FORSKNING OCH UTVECKLING

Största delen av Planck-Siemens forskning är förlagd till de nya anläggningarna utanför City, men de delar som direkt rör robottillverkningen finns kvar i blocket.

P37-40. ADMINISTRATION

Kontor för Planck-Siemens och för de underleverantörer som har tillverkning längre ned i blocket.

TAKET & HELIKOPTERPLATTA.

M16:PB161:P3 LEVERANTÖRSPLAN 2

Leverantörsplanen är de mest förfallna delarna av blocket. Golvet är skrovlig betong. Halvt bortskavda, flourescerande färglinjer i golv och väggar visar vägen genom korridorerna. Belysningen är flämtande — gulröda lysrör täckta med damm. Om- och tillbyggnader har gjorts av illa matchande plaxväggar och betongelement som fogats samman. Nio hisstorg finns centralt på varje plan. Ett antal autotruckar opererar vid hissarna. De hämtar och lämnar varor vid respektive företag enligt de samkörda datalistorna. Systemen är inte särskilt pålitliga och det blir ofta stockningar när fel sändningar kommer och autotruckarna inte hinner med. Då måste mänskliga truckförare rycka in och försöka reda ut härvan innan berg av containrar och pallar har hopats runt hissarna. Hisstorgen förbinds av huvudgångar, sex meter breda och tolv meter i tak. Autotruckarna kör i skytteltrafik genom gångarna. En smal gångväg finns på varje sida om körbanan, men säkerhetsrutinerna är usla så risken är stor att mejas ned av en framrusande truck.

Mellan huvudgångarna löper två meter breda sidogångar. De är avsedda för gångtrafik. Men en del företag kopplar om sina autotrucksystem så truckarna kör också i sidogångarna. Mellan sidogångarna ligger produktionsområden, vanligen stora industrihallar där robotar arbetar längs löpande band. En våning upp finns ett kontrollrum med glasväggar och utsikt över produktionen. Där sitter de mänskliga arbetarna och övervakar processen.

Alla företag på P3 levererar delar till Planck-Siemens robottillverkning.

1. CENTRALHISSAR

Hissarna går upp genom hela huset. Vid sidan om de stora frakthissarna finns mindre personhissar och nödtrappor. Det är strikt förbjudet för människor att åka i frakthissarna, där lastcontainrar packas tätt av autotruckarna.

2. MARVIN JACKS AG

Tillverkning av kontakter och urtag. Tre man övervakar den automatiserade processen från ett kontrollrum i en glasbur en våning upp.

3. MARVIN CABLE AG

Kabeltillverkning övervakad av två man.

4. MARVIN ISOLAX AG

Tillverkning av isolatorer övervakad av två man.

5. MARVIN LAGER

Tre autotruckar opererar på lagret. Här passerar allt på väg upp till montering.

6. PLASTOLAX AG

Formpressning och förstärkning av plaxmassa. Maskinhallen är avstängd för människor på grund av de giftiga ångorna från plaxmassan. Processen övervakas från ett rum en våning upp. Två arbetare i skyddsdräkt går ned och kontrollerar maskinerna en gång i timmen.

7. CATERPLANCKS

Lunchrestaurang i två plan.

8. FABER BOLZEN AG

Tillverkning av bultar i plax och återvunnet stål. Två man övervakar processen.

9. PLASTOLAX LAGER

Lager av formpressad plax och råplax..

10. ROBODIENST AG

Service av industrirobotar.

11. AROUND O CLOCK

Dygnet-runt-öppen butik.

12. PLANCKS AUFZUG AG

Skötsel av hissar och lastsystemet.

13. AUFZUG PARTS

Reservdelslager till hissar och autotruckar.

14. COROMA ELECTRA

Tillverkning av elektriska system. Två man övervakar processen.

15. COROMA LAGER

Två autotruckar arbetar i lagret.

16. AUTOREPARIER

Reparation av robotar och truckar.

17. SIGMA

Tillverkning av isolationsmaterial. Primitiva maskiner som övervakas direkt på verkstadsgolvet av sex arbetare.

18. ABX NONFRIC

Tillverkning av Zero-G enheter för friktionseliminering. Modern utrustning. Två man övervakar processen.

19. ABX PLASTIC

Formgjutning av plax och naturoljebaserad plastmassa för viktiga detaljer. Hela maskinhallen är avstängd för människor och övervakningen sker från ett rum en våning upp.

20. SCHANKERS

Tillverkning av o-ringar i plax. Enkla maskiner som kräver fyra man för övervakning.

21. LIBERA PARTS

Svarvning av metalldelar. Helautomatisk produktion som övervakas från Liberas kontor på P38.

22. AMINA CORROSERV

Rostskyddsbehandling av metalldelar. Uråldrig utrustning, enbart halvautomatisk.

23. GORAMIN PLAX

Tillverkning av härdade plaxdelar till elsystem.

24. PARTS SELL

Diverse försäljare av reservdelar.

25. VARASCO UNIFOAM

Isolationsmassa för transport. Tillverkas i stora slutna behållare och förvaras i tryckbehållare.

26. PETRAPLEX

Glas- och keramikdelar för optik och vapensystem. Modern tillverkning övervakad av två man.

27-28. MARVIN SYSTEM

Samordning av elektroniska och mekaniska system. Personalkrävande produktion. 25 personer arbetar i de två maskinhallarna.

29. MARVIN COMPUPARTS

Kristallchip och lagringsstrukturer för konstgjord intelligens.

30. MARVIN LAGER

Två autotruckar arbetar på lagret.

31. CORONA BATTERI

Tillverkning och service av batterier. Gammaldags, personalkrävande tillverkning.

32. CORONA SUPPLY

Systemanslutning av batterier.

C 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

33. SLEEPOVER

Kombinerat hotell och restaurang. De mest nedgångna av korparna på planet bor här på korporationens bekostnad.

34. NORIMAX ROBOPARTS

Plasthud och kosmetik för enklare robotar.

35. LEHRMANN BAR

Bar och servering.

36. SEKOPO CYBERWARE

Robotik och UAO cybernetik pirattillverkas och säljs utanför blocket. Enstaka delar säljs vidare upp i blocket till Planck-Siemens.

37. GEHRMAN ZERO-G

Gravitationsstyrning för flyggeneratorer.

38. GEHRMAN HYDRAUL

Hydrauliska system tillverkas i en toppmodern maskinhall.

39. GEHRMAN LAGER

Tre autotruckar arbetar i lagret.

40. NIEBLO

Tillverkning och utveckling av styrsystem för vapen.

41. KOSOVO KABEL

Tillverkning av enkla kablar i en gammal och sliten maskinhall.

42. EDS ELEKTROMONTAGE

Montering av elsystem.

43. FIROMATIC NEUROJACK

Utvecklingsarbete kring avancerad cybernetik, där den mänskliga hjärnan modifieras för att klara stora mängder cybernetik.

44. KLEBERS AG

Utvecklingsarbete kring robotcybernetik.

M16:PB161:P21 MONTERING AV SÄKERHETSROBOTAR

På P21 görs montering och slutprogrammering av Planck-Siemens Elohim mod 34 säkerhetsrobot. Det är ett mer välbevarat plan än de lägre leverantörsplanen. Maskinhallarna är bara några år gamla. Allt är helt automatiserat. Industrirobotar sköter montering och råprogrammering. Testkörningar görs av robotar tillsammans med mänskliga arbetare. Allting övervakas från ett centralt kommandorum. Flera parallella löpande band går genom planet. Maskinhallarna är i ett plan. Banden löper ett par meter upp i luften genom monteringsrobotarna. Övervakningen görs från kontrollrum uppe vid taket i varje maskinhall. Nattetid sköts kontrollen av tolv personer. Dagtid finns några hundra arbetare och tjänstemän på planet. De flesta sitter i kontrollrum eller kontorsutrymmen. För en besökare verkar planet tomt på människor. De nio frakthissarna som löper genom hela blocket öppnar sig mot hisstorg förbundna av truckkorridorer. Ett hundratal autotruckar opererar på planet. Från truckkorridorerna går portar in i maskinhallarna. Lejdare för fotgängare går några meter upp i korridorerna, så att männskor slipper riskera att köras över av autotruckarna. Kameror och larm sköter övervakningen av lokalen. Alla arbetare och besökare bär särskilda ID-brickor. Monteringen klarar 3100 robotar per dygn.

1. FRAKTHISSAR

Hissarna går dygnet runt. All persontrafik är strikt förbjuden.

2. SKELETTMONTERING

Tunga robotar monterar robotarnas inre stålskelett längs ett löpande band.

3. KONTROLLRUM

I bottenvåningen finns verkstad för robotservice. En trappa upp finns kontrollrummet, med glasväggar som vetter ut mot maskinhallen. Härifrån styrs skelettmonteringen.

4. LAGER

Depålager för skelettmonteringen. Sex autotruckar kör mellan de höga lagerhyllorna.

5. TESTSTATION

Ett preliminärt test av robotarnas grundstomme görs under överinseende av mänskliga arbetare.

6-7. ADMINISTRATION

Kontorslokaler för 40 administratörer och kontrollanter.

8. HYDRAULIK OCH KABELDRAGNING

Längs ett slingrande, femdubbelt band arbetar 40 robotar med montering av hydraulik och kabeldragning på robotarnas stålstommar

9. TESTSTATION

Test av rörlighet och reaktioner. Tjugo robotar kör testerna.

10. KONTROLLRUM

Kontroll av teststationerna och komponentmonteringen.

11. ADMINISTRATION

Komponentmonteringen.

12 & 13. KOMPONENTMONTERING

Montering av elsystem och bioidentiska komponenter på robotarnas skelett.

14-17. KONTROLLRUM

Övervakning av komponentmonteringen.

18. SKALMONTERING

Montering av yttre pansar och skaldelar.

19. KONTROLLRUM

Övervakning av skalmonteringen.

20. TESTSTATIONER

Test före slutgiltig montering.

21. MONTERING VAPENSYSTEM

Montering av vapen och larmsystem.

22-24. KONTROLLRUM

Administration och övervakning.

25. SLUTTEST

Slutgiltigt test.

26. LAGER

Transfereringslager för skalmonteringen.

27. SYSTEMMONTERING OCH KONTROLL

Montering och inkörning av AI-systemen.

28-34. KONTROLLRUM

Administration och övervakning.

35. BIOMONTERING

Montering av biologisk vävnad: hud, hår, naglar och liknande. Bara vissa modeller av Elohim 34 har biologisk vävnad och är helt människolika. De flesta har ett metallhölje.

36. KOMMANDOCENTRAL

Övergripande styrning av hela monteringen.

37. BIOMONTERING: TERMINATOR

Montering av den biologiska vävnaden på den helt människolika submodellen av Elohim 34, Elo Terminator.

38. KIMOVACS

Bar i två plan. Våldsam stämning.

39. SLEEPOVER

Billigt hotell med sovkuber för 150 personer.

40. AROUND O CLOCK

Dygnet-runt-öppen butik.

41. AUTOSERV

Lunchrestaurang med autoservering.

C 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

DEL 3: FREISEKTOR

OST 5: KRASOW

KRASOW BLEV EN DEL AV FREIZONEN OST PÅ 70-TALET, NÄR REFUGNIKS FRÅN NORR OCH ÖSTER STRÖMMADE IN MOT BERLINS GRÄNSER. REFUGNIKS SLOG SIG NED UTANFÖR CITYGRÄNSERNA. I FÖRORTEN KRASOW BLEV DE SÅ MÅNGA ATT SEKTORN FÖRKLARADES FÖR KATASTROFOMRÅDE OCH SPÄRRADES AV. KATASTROFFONDEN ÖVERTOG ADMINISTRATIONEN FRÅN NEUE HANSA.

Äldre block finns fortfarande kvar. Längs västgränsen mot Marzahn och Mittensektorerna finns Blaublocken, gamla bostadsblock som har tagits över av refugniks. Mitt i sektorn, mellan A-bahnlederna, finns gamla industrilokaler som fortfarande används eller har tagits över av refugniks. I öster finns Weissblocken, en serie bostadsblock som ursprungligen byggdes som lyxbostäder med stora naturområden runt. De har förslummats och byggts in i en labyrint av slum.

Mellan alla äldre betongblock har kåkstäder av skjul och barracker växt upp. De når aldrig lika högt som blocken, utan ligger som en låg markvegetation mellan betongkolosserna.

A-bahn 552 skär rakt igenom sektorn från norr till söder. A-bahn 420 går in mot mittensektorerna. L-bahn skär också igenom sektorn. Men tåg och truckar stannar sällan i Krasow. De flesta åker förbi med så hög fart att de inte riskerar att stoppas och plundras av sektorns desperata invånare.

Krasow administreras av Katastroffonden, som ursprungligen skötte refugnikmottagandet. Fonden är en korrupt inrättning där halva styrelsen består av maffians män och andra halvan av mindre nogräknade industrimän. Neue Hansa avsvär sig allt ansvar för sektorn. Invånare från Krasow kan när som helst gripas och utvisas om de befinner sig i någon annan del av staden. Sektorn lyder under Fondens katastroflagstiftning, i praktiken ett undantagstillstånd som ger Fondens InterPol väldiga befogenheter.

Pesten härjar i hela sektorn och bidrar till att avspärrningen hålls uppe. I de norra delarna av Blaublocken är pestepidemin så svår att skyddstrupper har inkallats för att hålla gränserna mellan Krasow och Marzahn. I söder förekommer en del trafik över gränsen. Krasows Unterstadt är övertagen av värsta sortens kannibalistiska loonies. Ingen vid sina sinnens fulla bruk ger sig ned dit.

FZ05: BLOCKÖVERSIKT

Freisektorernas block har inte samma noggranna numrering som i andra sektorer. I Krasow är det bara block som hörde till sektorn före 2071 som har blocknumrering.

Blocknumreringen är inte enhetlig. I söder finns några nybyggda block som tillhör Müller-Riesling. De har egen numrering. De gamla bostadsblocken i öster, Weissblocken, har också egen numrering. Runt de numrerade blocken har en vildvuxen slum brett ut sig. Den saknar adresser och telekommunikation. Slummen är låg. Som mest reser sig barracker staplade på varandra ett trettiotal meter över marken. Ras med hundratals döda är vanliga.

1. KATASTROFFONDENS HQ

50 plan. Fondens lokalkontor ligger i en gammal industriskrapa av blåsvart glas. Härifrån styrs Krasow.

2. METROPOL OCH RÅDHUS

40 plan. Ett äldre kontorsblock har tagits över av MetroPol, som i praktiken är en underavdelning av Fondens InterPol.

3. LOKALA BRANSCHRÅDET

30 plan. Sektorns korporationer har ett samarbetsorgan som till största delen styrs av Fonden.

4. KRASOW BAHNHOF

20 plan. Knutpunkt för U-bahn, S-bahn och L-bahn. U-bahn är nedlagd och ockuperad av loonies. S-bahn används för transporter till sektorns industrier. L-bahn stannar bara med särskilda säkerhetståg i Krasow.

5. KRASOW MALL

40 plan. Nedgången shoppingarkad. Används som grossisthall för livsmedelsförsäljning till mindre affärer i sektorn. I bottenplanen har Fonden lager av nödsändningar.

6. LIKTORIA BLOCK

30 plan. Nedslitet kontorsblock. Används som kontor och lager av Fondens droghandlare.

7. PETRAC BLOCK

40 plan. Kontorsblock. Ockuperat av Svarta stjärnan, en anarkistisk terroristgrupp som understöds av Fonden och gör sporadiska räder in i City.

8. HECTOR BLOCK

20 plan. Distributionsblock som övertagits av refugniks.

9. KORAZ BLOCK

30 plan. Förfallet industriblock. Övertaget av refugniks.

10-11. SEKOYBLOCKEN

30 plan. Delvis upprustade bostadsblock. Hårt bevakade bostäder för Fondens anställda.

12-13. NIMOBLOCKEN

30 plan. Delvis upprustade bostadsblock. Hårt bevakade bostäder för Fondens anställda.

14-15. FONDEN INTERPOL

Förläggningar och högkvarter för Fondens InterPol. Kallas Kupan p.g.a. betongkupolen som kröner B 15. Ökänt tortyrnäste. Få som släpas in här kommer någonsin ut.

16. EXXON BLOCK

30 plan. Tung mekanisk industri, delvis fortfarande igång. I de nedre planen bor refugniks.

17-18. GEMINI BLOCK

30 plan. På 60-talet använde Gemini lokalerna för forskning kring replikantteknologi. Nu håller ett tiotal ljusskygga biokemiska företag till i blocken. De flesta planen bebos av refugniks.

19. ADOBO BLOCK

20 plan. Produktionsblock som raserades i strider mellan InterPol och däniks. Obeboeligt.

20. MARZAHN GATE

30 plan. Äldre köpcentrum. Delvis fortfarande i drift. De övre planen är raserade.

21. KOPAC BLOCK

30 plan. Tidigare serviceblock med sjukhus och skolor. Raserat sedan fem år tillbaka. Några ungdomsgäng håller till på de översta planen.

22. SECURE BLOCK

30 plan. Nedlagda mekaniska industrier. Lokalerna har övertagits av refugniks.

23. BERNAN BLOCK

30 plan. Elektronisk industri. Tillverkning av UAO-cybernetik pågår fortfarande på de lägre planen. De övre är övergivna eller övertagna av refugniks.

24. HESSE BLOCK

30 plan. Övergivna industrilokaler, övertagna av refugniks.

25. HUMBROL BLOCK

20 plan. Nedlagd kemisk industri. Övergiven och delvis raserad.

26. NATASCHA BLOCK

30 plan. Partihallar och knutpunkt för lastbilstrafiken som lades ned för tio år sedan. Nu är blocket övertaget av ungdomsgäng och refugniks. Firman har ett starkt fäste i Natascha.

27. SIGBARDI BLOCK

20 plan. Nedlagda industrilokaler, övertagna av refugniks och gäng.

28. FUNS FARE BLOCK

30 plan. Nöjesblock som delvis fortfarande är i bruk. Death Bombing av en typ som inte tillåts ens i Unterstadt inne i City pågår öppet i blocket.

29. CORPO BLOCK

25 plan. Kontorslokaler som har gjorts om till provisoriska bostäder för refugniks.

30. BITRAC BLOCK

32 plan. Kemisk industri som fortfarande är i bruk. Oerhört smutsig. Avfallet rinner i öppna diken ut mellan kringliggande block och vidare ut i kåkstäderna.

31. KRASOW PALACE

28 plan. Nöjes- och logiblock. Tar emot lastbilschaufförer från A552.

32-42. RYSSBLOCKEN

25 plan. Industriblock som fortfarande delvis är i bruk. Här finns rasnikägda företag utan tillgång till öppna marknaden. De opererar helt inom Freizonen.

43. BITRAC SYNTIPLAX

40 plan. Gammal syntiplaxindustri. Plaxmassan kokas i öppna bassänger och formas i urmodiga pressar. Ett moln av regnbågsfärgad dimma ligger över blocket och blocken i närheten.

44. ALGPAC BLOCK

35 plan. Syntetproteinfabrik. Algerna växer i höga glasbehållare och raffineras i öppna bassänger. Stanken från blocket är fruktansvärd.

45. CHICKYSLICE

40 plan. Syntetproteinfabrik. De syntetiska köttstyckena hänger i plaxbehållare fyllda med näringslösning. De paketeras och frystorkas i en gammal halvautomatiserad anläggning.

46. FURIMA FISSION

Fissionskraftverk från den sista perioden innan fusionen slog igenom stort på 50-talet. Kraftverket läcker som ett såll och allting i närheten har egendomliga mutationer.

47-49. RISIKOBLOCKEN

Riskavfallslager, huvudsakligen avfall från gamla fissionskraftverk och kemtechanläggningar. Lagret läcker och sprider gifter omkring sig.

50-58. KORPBLOCKEN

30 plan. Nyrenoverade industriblock och enkla korpbostäder. Företag kan hyra in sig här med produktion som är förbjuden eller hårt kontrollerad i övriga Berlin. Blockkomplexet är stenhårt kontrollerat av Fonden. Inga utomstående släpps in.

59-64. KEMBLOCKEN

Kemiska industrier som förbjudits i övriga Berlin. Ljusskygga korporationer har delar av sin forskning förlagd hit.

65-84. LEMNOVBLOCKEN

25-40 plan. Industriblock ombyggda till provisoriska bostäder. Komplexet är kontrollerat av Fonden.

85. OPROV PAPIER

Pappersåtervinningsverk som fungerar som fasad för Fondens största drogfabrik. En tredjedel av östra Berlins illegala droger tillverkas här.

86-88. KEMFOODBLOCKEN

Syntisoiproduktion ägd av KemFood, ett företag som förbjudits i övriga Berlin. Produkterna får bara säljas i Freizonen, men smugglas in i City under falska etiketter.

89-92. ACCABLOCKEN

Förpackningsindustrier som tar emot utdömda varor från Abendländerna, packeterar och säljer vidare under falska etiketter i City.

93-95. MÜLLER-KORPBLOCKEN

Bostäder för Müllers anställda. Relativt fräscht.

96-99. QUIRLINBLOCKEN

Nedlagd mekanisk industri, delvis ombyggd till bostäder.

100-133. BLAUEBLOCKEN

25 plan. Bostadsblock som tidigare tillhörde Marzahn inom stadsgränserna. Ombyggda till provisoriska refugnikbostäder och kontrollerade av Fonden.

I norr kontrollerar skyddstrupper gränsen mot Marzahn, som går mitt i A-bahn 332. I de södra delarna strömmar folk fram och tillbaka över gränsen på jakt efter jobb och varor.

M1-5. MÜLLERBLOCKEN

Müllers tillverkning av illegala kemiska stridsmedel pågår i upprustade industrilokaler. Säkerheten är extrem.

F1. FIRMANS HQ

Firmans högkvarter i Krasow är ett upprustat kontorsblock mitt i slummen. Härifrån styrs Firmans verksamhet i Freizonen Ost.

WB1-25. WEISSBLOCKEN

20 plan. Refugnikbostäder i gamla lyxbostadsblock. Runt Weissblocken har en tät slum av katastroffondens barracker och provisoriska skjul växt upp.



D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

FS5: WB15: LUBNA

WEISSBLOCK 15 ÄR ETT AV BOSTADSBLOCKEN I ÖSTRA KRASOW SOM TOGS ÖVER AV REFUGNIKS EFTER KATASTROFEN. DET BYGGDES PÅ 50-TALET SOM ETT LYXBOSTADSBLOCK OMGIVET AV ARKITEKTSKULPTERADE TRÄDGÅRDAR. LÄGENHETERNA VAR STORA OCH MODERNA, RESERVERADE FÖR KARTELLERNAS KORPAR.

När refugniks kom försvann alla vanliga wohners. Inom två år var Weissblocken ett ghetto. Efter ytterligare ett par år hade slummen av barracker och skjul vuxit upp runt dem. Nu hör de till de ökända delarna av Krasow.

Ursprungligen var varje block knutet till U-bahn med mindre skyttlar som gick i tunnlar till en central U-bahnstation. Vid Katastrofen vattenfylldes delar av tunnlarna. De som finns kvar är fyllda av loonies. L-bahn raserades vid Katastrofen och har aldrig byggts upp. A-bahnanknytningarna låg under mark och har rasat. Enda sättet att ta sig till Weissblocken är med helikopter eller till fots genom slumstaden. Inne i blocken fungerar ingenting. Ventilation, el och vatten är avstängda. Luften är så dålig att de som kan välja hellre bor i skjul utanför blocket. Det är de mest nedgångna och hopplösa fallen som bor inne i Lubna. På plan ett och två är blocket en del av slummen som fortsätter utanför. Högre upp bor pestfall och loonies. Gängen kontrollerar handel och tar upp tribut från wohners.

I Weissblock Lubna bor rasniks på flykt från Petersburg och Kiev. Alla lever av Katastroffondens hjälpsändningar. Firmans ryska gren håller ett öga på gängen i blocket. Pesten härjar på de övre planen, dit pestsmittade förvisas. Få rasniks i blocket talar något annat språk än ryska.

FAKTA

Höjd: 200 meter
Plan:
- plan: 20
- unterplan: 3
- våningar/plan: 2
- plantakhöjd: 8 meter

Plantyper:
- bostadsplan: 20
- Boende i blocket: Ca 6000

Ägarförhållanden: Förvaltas av Katastroffonden

Viktiga personer

ANTON DUBROV

Svartabörshaj, eller geier som det kallas i Raskow. Dubrov lägger beslag på nödsändningarna från Fonden och säljer dem vidare till ockerpris. Han är lång och mager med tovigt, ljust skägg och långt ljust hår.

GREGOR SACHATZ

Knarkhandlare och Firmans man. Sachatz kontrollerar knarkhandeln i hela blocket och kringliggande slum. Han är liten och satt med mörk skäggstubb och stubbat hår. Han kedjeröker acidjoints och är alltid omgiven av fyra livvakter.

LEONORA SOCHOVA

Chef för MediCare Center. Sochova är helt köpt av Fonden. Hon säljer vattenreningstabletter och utgångna mediciner, utför enkla operationer och ger medicinska råd. Hon är i 40-årsåldern, kort och ljus med en härjad blick.

HECTOR SZECIN

Ledare för Sturmers. Szecin är en veteran från kriget mellan Berlin och Petersburg. Han kom tillbaka från Abendländerna för några år sedan och slog sig ned i Krasow. Nu leder han Sturmers, ett råbarkat gäng legoknektar som utför

torpedjobb åt Firman. Han är lång och muskulös med ett väderbitet, brunbränt ansikte och stubbat vitt hår. Höger arm är cybernetisk.

MICHA THUGENEV

Fondens man. Thugenev styr blocket med järnhand. Han håller gängen under kontroll. Thugenev är en smal, mörk man med stubbat hår och svarta cyberögon. Han är alltid omgiven av sex livvakter.

Äventyrsuppslag

STULNA NÖDSÄNDNINGAR

Fondens nödsändningar försvinner på vägen från lagret i Krasow Mall till Lubna. Thugenev hyr rollpersonerna för att utröna orsaken. Det är Anton Dubrov som har hyrt ett gäng för att råna coptern som kommer med sändningarna. Han kör dem till västra delen av sektorn och säljer dem där, där priset är högre. Om rollpersonerna avslöjar Dubrov skjuter Thugenev honom på stället och utser någon av rollpersonerna till ny "distributör" i blocket.

SLAVHANDEL TILL KANNIBALKLUBBAR

Barn försvinner i Lubna och bland refugniks runt blocket. Det är Szecin och Sturmers som har slagit sig på att sälja ungar till kannibalklubbarna under Alexanderplatz i Altstadt. De säljer dem genom Firman, som sköter distributionen. Om rollpersonerna kan bevisa för Thugenev eller Sachatz att Szecin ligger bakom blir han skjuten och Sturmers drivs ut från blocket.

GÄNGKRIG

Ett gäng utifrån slummen har blivit hemlösa efter ett barrackras. De försöker slå sig in i Lubna genom att utplåna Molotovs. Rollpersonerna kan hjälpa till att försvara Molotovs område, eller höra till angriparna.

LÖNNMORD UTFÖRT AV STURMERS

Sturmers försöker lönnmörda Thugenev för att tillsätta en mer Firmavänlig boss över blocket. Han klarar sig undan mordförsöket och hyr rollpersonerna för att hitta mördarna.

Planbeskrivning

1. HISSHUS

En gång lyxiga entréhallar med steninlagda golv, välvda tak och skyltfönster in till butiker som vette mot hallen. Nu är allt nedklottrat. Skyltfönstren är krossade och täckta med plaxskivor. Det ligger skräp i drivor så att man knappt kommer in. Hissarna fungerar inte. Hissdörrarna är uppställda och schakten är fulla av ruttnande sopor. Nödtrapporna vid sidan om hissarna används för att komma upp i blocket.

2. BUTIKSLOKALER

Före Katastrofen fanns småaffärer och serviceföretag här. Nu är det eftertraktade bostäder. Luften är bättre här än i resten av blocket. Gängen eller folk med kontakter i Firman bor här. Några lokaler används som affärer.

3. LÄGENHETER

Fönstren ut är igenspikade. Rasniks och gängmedlemmar bor här.

4-5. LÄGENHETER

30 lägenheter där 240 rasniks bor. Raziderna kontrollerar området.

6. DUBROVNICS LIVS

Femton lägenheter, varav tio fungerar som lagerrum för Dubrovnics. Amon Dubrov köper upp Katastroffondens nödsändningar av Firman och säljer dem vidare till rasniks i blocket. Försäljningen sköts i en av lägenheterna. Dubrov bor själv i en av lägenheterna.

7. SACHATZ BAR

Tjugo lägenheter. I fem av dem har Gregor

Sachatz sin bar och drogförsäljning. Resten används av meatjacks som jobbar för Sachatz.

8-12. LÄGENHETER

300 rasniks bor utspridda i lägenheterna. Molotovs kontrollerar 8-10 och Slashers 11-12.

13. THUGENEV

Fem av 25 lägenheter hålls av Micha Thugenev, Fondens man i Lubna. Han tar upp tribut från blockets gäng och ser till att inga utomstående peddlare eller svartabörshajar kommer in.

14-17. LÄGENHETER

350 rasniks bor utspridda i lägenheterna. Acid Cats kontrollerar området.

18. ARMAX MEKANISKA

Liten mekanisk industri som lagar apparater, laddar upp batterier och tillverkar saker av återvunnet skräp.

19. COPACABANA

I sex av 25 lägenheter finns Copacabana klubb och bar, stamställe för Firmans män och gäng i närheten.

20-24. LÄGENHETER

470 rasniks bor utspridda i lägenheterna. Rippers och Lemurians slåss om makten över området.

25. MEDICARE CENTER

Läkarstation kontrollerad av Fonden. Inget pestvaccin tillåts. MediCare säljer vattenreningstabletter och utgångna mediciner som köpts upp av kemiföretagen.

26-28. LÄGENHETER

450 rasniks bor i området, som kontrolleras av Rippers.

29. STURMERS

Tillhåll för ett gäng legoknektar som hyr ut sina tjänster till Firman.

30-31. LÄGENHETER

200 rasniks bor i området, som kontrolleras av Sturmers.

32-38. LÄGENHETER

500 rasniks bor i lägenheterna, som kontrolleras av Bekcics och Doks.

Kåkstaden

39. BARRACKERNA

I Katastroffondens barracker, staplade på varandra till 40 meters höjd, bor 1000 rasniks. Mongols, ett gäng med nära kontakter med Firman, kontrollerar området.

40. BOROVAS

Servering och matförsäljning i ett plaxskjul.

41. FÖRSÄLJARE

Under ett tak av korrugerad plax håller ett 50-tal försäljare till. Varorna är utlagda direkt på marken.

42. MAROON

Imari Maroon och hans gäng säljer sprit och tar upp tribut från rasniks i närheten. De bor under ett korrugerat plaxtak.

43. PLAXSKJUL

Kåkarna är byggda på varandra, upp till tio meters höjd. Ett par hundra rasniks bor här.

44. FÖRSÄLJARE

Försäljarna håller till i skjul uppbyggda på varandra till tre våningars höjd.

45. PLAXSKJUL

Ett gytter av skjul och barracker. Smala gångar, lejdare och trappor slingrar sig fram mellan kåkarna.